JUST CAUSE 3 · YOSHI'S WOOLY WORLD · BLACK OPS 3

GTM

ENERO 2016 - #001



CALL OF DUTY
BLACK OPS 3
¿Nos espera un futuro de soldados modificados tecnológicamente?

VUELVE EL **J-RPG** MÁS INTENSO

XENOBLADE CHRONICLES X

descubrimos el **planeta Mira** en lo nuevo de Monolith Soft



GTM ENERO

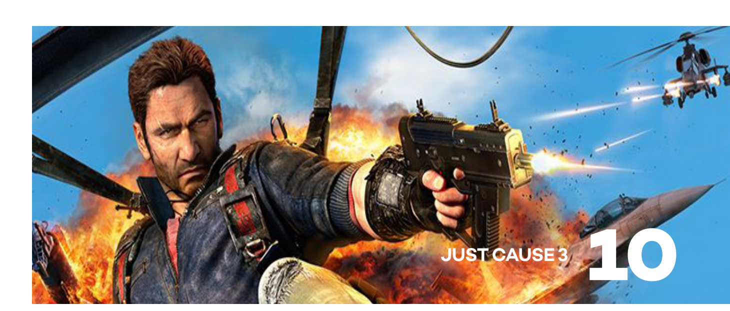
SUMARIO

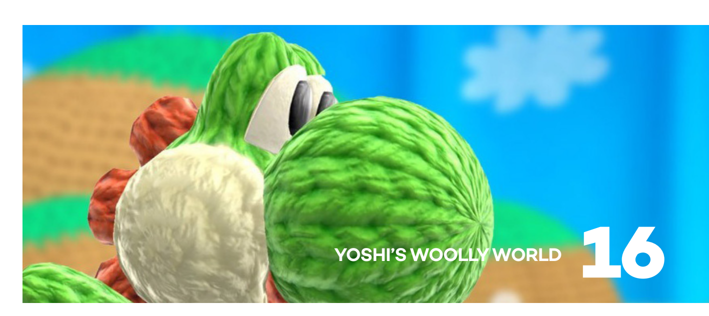
EDITORIAL

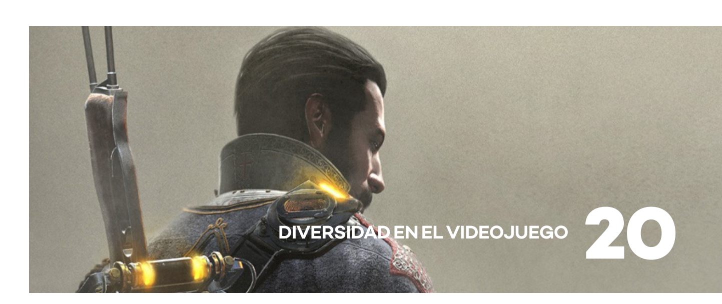
ANÁLISIS

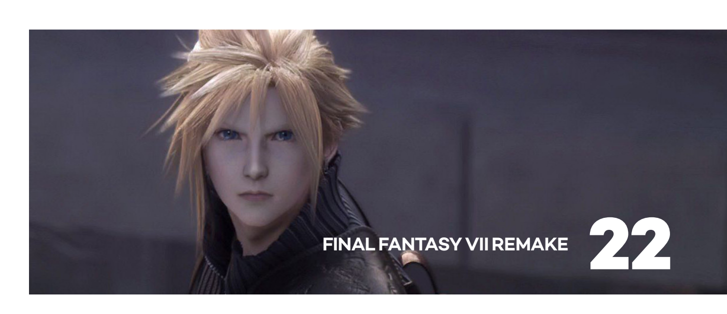
REPORTAJES

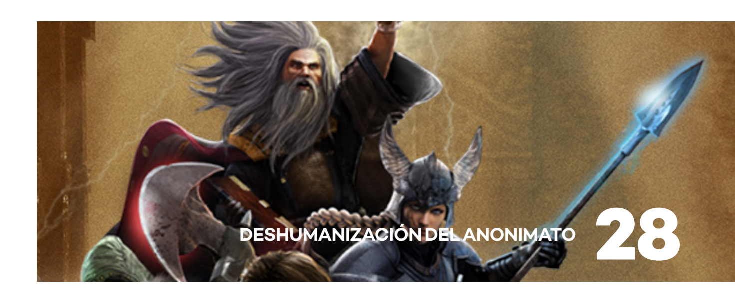
OPINIÓN











Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuvos contenidos originales y noticias de actualidad.



Fernando Bernabeu

Redactor

Nuestro experto en Nintendo. No hay noticia sobre Wii U que se le escape, y tampoco nuevo tráiler que no pase por sus ojos.



Gamer Enfurecido

Redactor Enfurecido

Le tenemos todo el día quejándose en la redacción. Hasta que no ha aparecido su cara en la revista no ha parado.

Análisis Xenoblade

Mira es un planeta inmenso, e incluso después de haberle echado nuestro buen número de horas, podemos decir que Xenoblade Chronicles X es uno de los grandes títulos de Wii U.

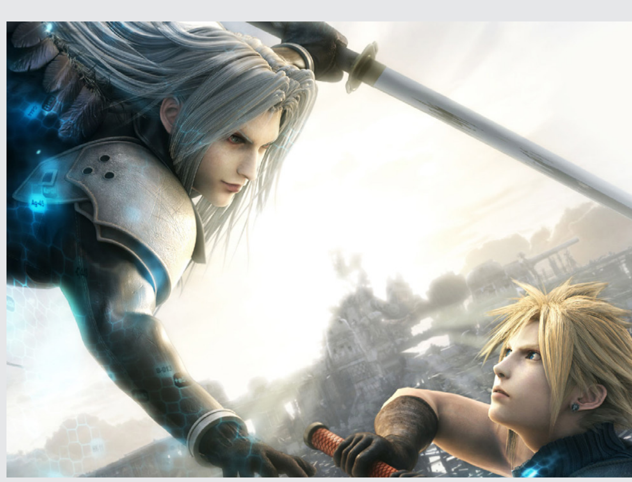
Fernando Bernabeu

Final Fantasy VII

Final Fantasy VII Remake es uno de los títulos más esperados del próximo año. ¿Qué queremos que Square Enix haga con esta oportunidad de revivir una de las leyendas del videojuego?

Gamer Enfurecido





«Si tengo que elegir entre el mal y el mal menor, prefiero no elegir en absoluto» **The Witcher 3**



Marc Aragón

Redactor

Uno de los últimos fichajes en GTM. Sabe perfectamente guiarse sin necesidad de un manual de instrucciones. A veces es él quien los crea.



Aitor Barquín

Colaborador

El psicólogo de la redacción que mantiene la locura de sus compañeros a raya. En sus ratos libres juega al twister.



Carlos Santillana

Responsable de contenidos

El encargado de que nuestra web siempre esté llena de actualidad. Junto a su PSVita, mantiene GTM siempre a la última.

La Cuarta Pared

Los videojuegos no son algo ajeno a nosotros, y cada vez lo son menos, ya que hay títulos que quieren ser cómplices del jugador, y nosotros nos sabemos unos cuantos.

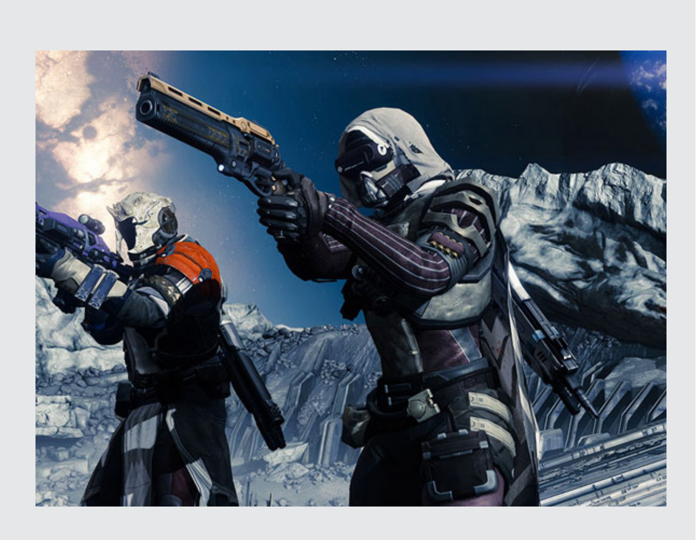
Aitor Barquín

Los Juegos Virus

Hay juegos que han sido creados como un cebo enorme para enganchar la cartera de los jugadores. Se están proopagando como un verdadero virus

Carlos Santillana







EL EDITORIAL

Sin ti, nada es posible

POR JORGE SERRANO

Si estás leyendo estas líneas, quiere decir que eres uno de esos valientes que han creído en nuestro proyecto. Algo que hemos venido macerando con la ilusión de toda la redacción. Y es que después de haber sufrido un duro golpe en nuestra anterior andadura en papel, nos hemos venido arriba gracias a ti, Lector. Sabemos que la situación del medio impreso está en declive, no hay más que echar la vista atrás y ver que -además de nosotros- otros medios han sucumbido a la "era digital". Por eso queremos que nuestra revista sea un complemento al apoyo que estamos recibiendo por tu parte.

Somos conscientes de que el producto está aún falto de contenido, pero es algo que queremos ir mejorando mes a mes. Debemos aclarar que no es un artículo definitivo, ni tampoco una base como tal. Es el agradecimiento a tu confianza, a que estés ahí día tras día y mes a mes con nosotros. Realmente es una alternativa a un crowdfunding o a un patreon, nosotros ponemos el "producto" por adelantado y -si lo quieres- lo tienes ahí para disfrutarlo. Queremos dar algo tangible a cambio de tu fidelidad. Y te damos nuestra palabra de que, si todo marcha como es debido, el contenido crecerá hasta hacer una revista lo más completa posible con la comodidad de recibirla en tu casa mes a mes. Ya no tendrás que ir a buscarla, ni depender de que la distribuidora de turno crea que donde tú vives hay un lector interesado. O de si un kiosco o tienda quiera tenerla visible en sus expositores. Si la quieres, la tendrás. Por desgracia, somos conscientes de que este modelo requiere de un peaje algo elevado. Ya que el precio de la revista se incrementa bastante con la autoedición y el envío por correo.

Nosotros podemos crear, disfrutar, poner todo nuestro empeño en lo que hacemos, pero sin ti, no somos nadie. No tenemos más apoyo que el tuyo y sabemos lo difícil que es desembolsar unos euros a cambio de algo que no sabes cuál será su acabado final. Pero, sólo tienes que ver nuestra web y su contenido para ver lo que te vas a encontrar, además del número 0 que lo puedes descargar de manera gratuita. Y, si has llegado has-

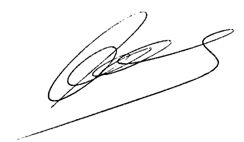
NOSOTROS PODEMOS CREAR, DISFRUTAR, PONER TODO NUESTRO EMPEÑO EN LO QUE HACEMOS, PERO SIN TI, NO SOMOS NADIE

JORGE SERRANO - DIRECTOR GTM

ta aquí, es que crees que nuestro proyecto forma parte de tus gustos. Por eso mismo, queremos ir con los pies sobre la tierra, pasito a pasito. Que lo que te podamos dar sea con la máxima calidad posible y, a partir de ahí, ir creciendo juntos. Creemos que el modelo que estamos siguiendo es el más "realista". Si nos sigues dando tu confianza, te lo recompensaremos de la mejor forma que sabemos: con contenido único, de calidad e independiente. No queremos ser un medio más de los muchos que ya existen, queremos ofrecerte algo más.

Así pues, estimado lector, tú eres la piedra angular sobre la que gira GTM. Y por ello estamos abiertos a escuchar todas las sugerencias que tengas para mejorar y seguir teniendo un "hueco en tu estantería" ya sea física o digital. Sabemos que la tarea no es fácil, que eres exigente. Por este motivo, pondremos todo nuestros recursos -y empeño- en conseguir ser ese medio que tanto anhelas.

Gracias por estar ahí y darnos un voto de confianza. Haremos lo posible para no defraudarte y hacer valer cada euro que estás invirtiendo en nosotros. Esperamos que quieras quedarte con nosotros mucho tiempo. ¡Bienvenido a la nueva GTM!









ANÁLISIS

XENOBLADE CHRONICLES X

POR FERNANDO BERNABEU

Si os queréis hacer con Xenoblade Chronicles X, id haciendo un hueco en vuestra agenda que dure varios meses porque Monolith Soft junto con Nintendo han creado un planeta enorme para explorar y nos toca ir a pie, al menos hasta que conseguimos un robot gigante que se transforma en coche.

Mira es el lugar dónde ha ido a parar lo que queda de la especie humana tras una guerra entre dos razas alienígenas que pilló a los seres de la Tierra en medio. Nada más empezar deberemos crearnos un avatar que nos represente en esta tierra extraña y después de muchas explicaciones nos pedirán que nos unamos a la fuerza especial que trata de proteger a la raza humana después de la destrucción de la tierra, BLADE.

La misión principal de los miembros de BLADE es recuperar el Arca de la vida, que se perdió cuando tuvieron que hacer un aterrizaje de emergencia sobre la superficie de Mira. Y para ello tendremos que escalar rangos para hacer misiones más difíciles y averiguar más cosas sobre la fauna, la flora y la historia del planeta. Esto es, a grandes rasgos, el contexto en el que nos encontraremos cuando empecemos a jugar de verdad.

Con el primer vistazo desde fuera a Nueva Los Angeles se nos plantean dos opciones: seguir el camino marcado o tratar de ir en línea recta hasta la puerta de entrada. Aquí es cuando vemos que la curva de dificultad es diferente de lo que nos tienen acostumbrados otros juegos. Mira está poblado de criaturas indígenas, unas más peligrosas que otras, y nos las encontraremos desde el minuto uno de juego. Empezamos al nivel 1 y ya habrá indígenas de nivel 50, o más, deambulando cerca y listos para devornarnos si los provocamos o nos desviamos del camino y nos ven. No es nada raro no darnos cuenta de que ese mono gigante de cuatro brazos estaba caminando hacia nosotros, nos ha visto y ya estamos muertos de un ataque suyo.

Pero no os preocupéis, el nivel de las criaturas está claramente visible y clasificado por colores para identificar si tenemos alguna posibilidad de ganar. Y es aquí cuando nos damos cuenta de que hay monstruos de niveles muy altos aposentados en ciertos caminos para evitarnos seguir, por lo que la exploración sin límites del planeta que se nos prometía en un princip-io sí que está limitada de cierta forma. Con la práctica haremos de esquivar bichos enormes un arte.

Y hablando de artes, las mecánicas del sistema de batalla sonarán a aquellos que hayan podido jugar a la anterior entrega para Wii, Xenoblade Chronicles. Básicamente cuando optemos por desenfundar nuestras armas contra un enemigo, nuestro avatar atacará automáticamente cada pocos segundos y nosotros tendremos la opción de seleccionar los iconos de la barra que aparece abajo, que se llaman artes, para ejecutar movimientos de combate más potentes y que añaden ciertos bonus que dependen de varios factores. Hay muchos factores a tener en cuenta como la posición respecto al enemigo o las armas que llevamos y es que hacerse a las mecánicas de combate (entre ellas la más difícil de dominar es la de las Voces del alma) es lo que más cuesta al principio,

porque el juego no introduce los tutoriales suficientes para acostumbrarse.

Otro punto negativo, es que al haber tantos datos en pantalla el tamaño de la fuente se ha tenido que reducir. Supongo que no está mal si se juega con un monitor de televisión grande, pero mi pantalla es bastante pequeña y hasta ahora no había tenido este tipo de problema con ningún otro juego de Wii U.

Sobrevivir en Mira es una tarea bastante difícil porque de camino al objetivo de la misión nos encontraremos con indígenas que nos pueden matar de un ataque. Como esto pasa muy frecuentemente, el juego no penaliza las muertes. Tendremos que empezar desde el último punto de viaje rápido que hayamos visitado, pero nuestro inventario no habrá disminuido y no perderemos ningún punto por caer derrotados. Además, conforme avancemos en la historia llegará un punto en el que nos darán la licencia para pilotar Skells, esos robots gigantes que aumentarán nuestra fuerza de combate. Si antes teníamos que ir con cuidado con los monstruos que tuvieran dos o tres niveles más que nosotros, con un Skell podremos ir más sueltos y arrasar con los bichos que nos habían molestado anteriormente. Eso sí, los indígenas más gigantes que hasta ese momento nos habían ignorado ahora se fijarán en nuestro Skell y nos podrán hacer papilla de igual forma.

No os créais que un objeto tan potente como el Skell rompe con la curva de dificultad del juego. Antes he mencionado que el juego no penaliza al jugador por morir... salvo en el caso de que vayas montado en un Skell. Si se nos ocurre saltar al vacío o buscar pelea con un indígena mucho más fuerte, el robot se romperá y no podremos recuperarlo nunca jamás. A menos que tuviéramos contratado un seguro, nos tocará comprar otro, y creedme que son muy caros.

Cuando iniciemos cada sesión de juego nos podremos unir a dos patrullas diferentes. Una, las patrullas de rescate del Arca de la vida, sirve para centrarnos en el modo de un jugador y la otra, las patrullas de conquista, es para que podamos hacer misiones online con otros miembros de BLADE que estén conectados en ese momento. Si elegimos el modo individual las características online siguen activas. Podremos ver los avatares de otros jugadores diseminados por el mapa y tendremos la posibilidad de reclutarlos para nuestro equipo y que nos ayuden un rato con lo que estemos haciendo. Cada cierto tiempo se activan misiones que consisten en cazar a determinados indígenas, pero podemos pasar olímpicamente de esto si no tenemos ganas. Las recompensas merecen la pena, todo hay que decirlo.

En el otro modo tendremos la posibilidad de participar en misiones de hasta 4 jugadores a tiempo real en las que tendremos que eliminar indígenas trabajando en equipo. El problema es que muchas requieren un nivel mínimo que seguramente no se podrá cumplir durante las primeras 15 horas. Es mejor optar por estas misiones cuando ya se ha alcanzado un nivel decente. Además, existe un tercer modo para jugar con amigos o con jugadores que hayamos registrado desde el juego.

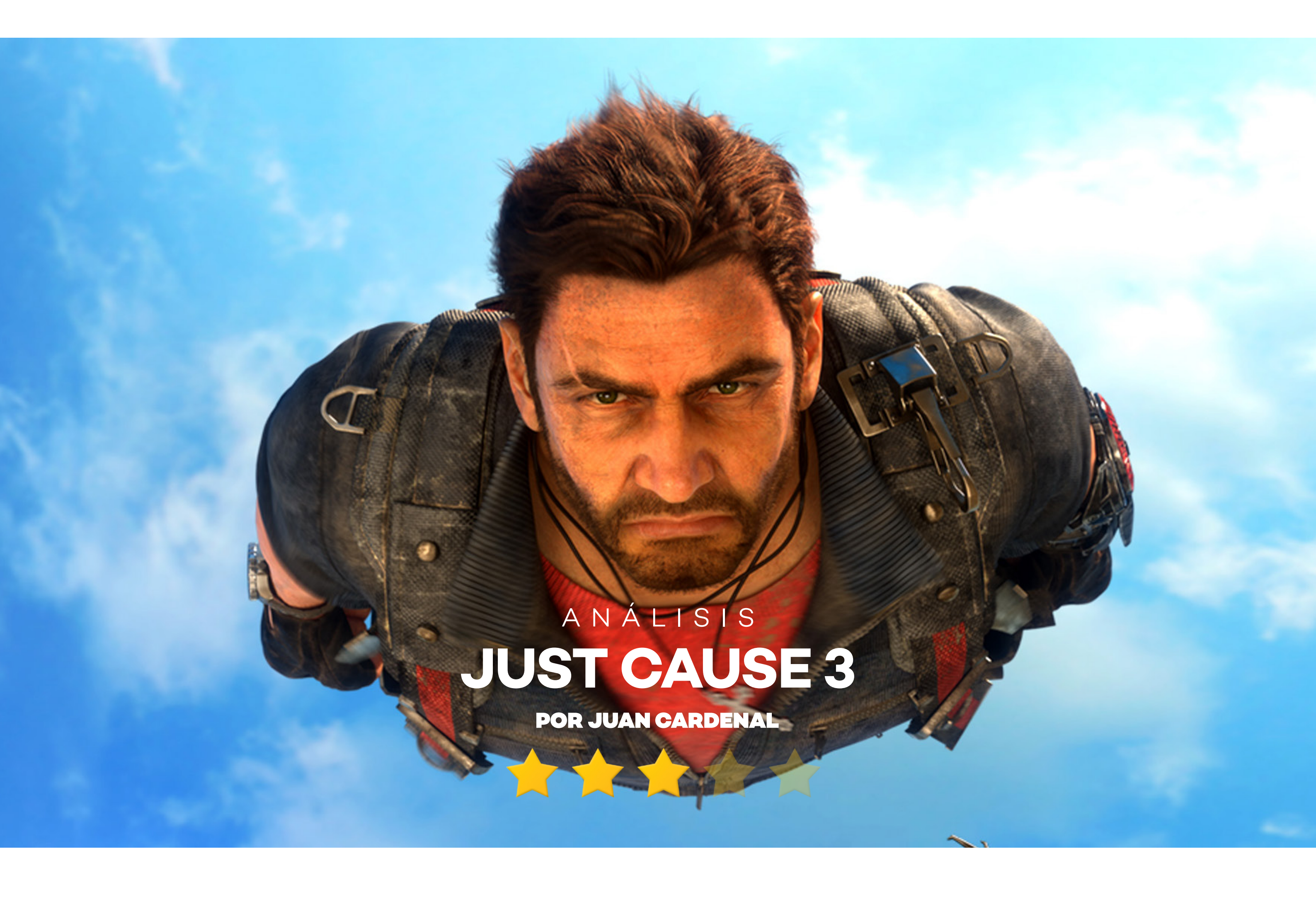
Entre tanto bichejo también nos encontraremos otros humanos como nosotros que precisan de alguien para que les haga algún recado. Las misiones más comunes que tendremos que hacer serán ir a tal sitio a derrotar a un determinado número de indígenas o a lo mejor a un indígena más fuerte (los llamados magnos), o bien recolectar objetos. Para ayudarnos a ubicarnos mejor y saber dónde tenemos que ir, el mapa del gamepad nos muestra el objetivo de la misión representado con un punto. Podemos usar la fantástica esfera de "Sígueme" para tener una referencia visual de qué dirección tenemos que tomar. Sin embargo, las misiones en las que tenemos que coger un determinado número de objetos son un fastidio porque pueden estar diseminados por cualquier parte, los únicos límites de espacio que nos indican es el continente entero y no se nos marca ni siquiera un área más delimitada donde esos objetos pueden estar. Al final terminas aceptando las misiones que te piden coger objetos que ya tienes en el inventario, porque perder el tiempo buscando dónde pueden estar no es nada factible.

A nivel gráfico, Xenoblade Chronicles X aprovecha toda la potencia de la que es capaz Wii U, como hizo su antecesor en Wii, y nos muestra unos paisajes enormes que podemos recorrer sin tiempos de carga, excepto cuando usamos el viaje rápido, claro está. El nivel de exigencia para la consola era tan grande que se pusieron a disposición de los usuarios paquetes gratuitos de datos para que los instaláramos y así aliviar la carga de datos a través del disco. Estos paquetes ayudan a cargar las texturas y a reducir los tiempos de carga. Exceptuando que ocupan mucho espacio en el limitado disco duro de Wii U y que puede que tengamos que recurrir a un disco duro externo, no tengo mayor queja. Los personajes humanos están diseñados siguiendo el mismo patrón que nuestro avatar y puede que pensemos que tienen unas caras un poco raras al principio, pero nos terminaremos acostumbrando a su diseño gráfico.

En definitiva, aunque Xenoblade Chronicles X peca de algunas deficiencias de cara a un usuario más novato en este género y dominar las mecánicas de lucha y de personalización de nuestro personaje exige mucho esfuerzo de nuestra parte, también es verdad que hacerlo proporciona grandes recompensas en forma de dinero y puntos que podemos usar para potenciar aún más al personaje y hacer nuestra estancia en Mira más llevadera. Al fin y al cabo, nos han soltado en un planeta extraño repleto de criaturas que nos matarán a la mínima. Lo real sería que las cosas no fueran nada fáciles para sobrevivir y este RPG cumple con los ideales de trabajo y dedicación. Por eso Xenoblade Chronicles X es uno de los títulos que aquellos que tengan una Wii U deben poseer.



DESARROLLADOR: MONOLITH SOFT
LANZAMIENTO: 4/12/2015
PLATAFORMAS: WII U



La obra de culto de Avalanche Studios no podía medirse técnicamente a otros de los muchísimos juegos de mundo abierto que triunfaron la generación pasada de consolas, pero su capacidad para divertir y asombrar, su falta de complejos y la inclusión de varios elementos distintivos que hoy en día se han generalizado – el gancho, sobretodo – le permitieron convertirse en un juego muy querido, de esos que se recomiendan sin pestañear por delante de otros pesos pesados de los catálogos de Xbox 360 y PlayStation 3.

La tercera parte se lo tomó con calma. Sus creadores decidieron esperar cinco años para ir gestando Just Cause 3 y es por eso que las expectativas subieron como la espuma. Ahora ya no contaban con el factor sorpresa de ser un tapado, tenían los ojos puestos sobre ellos desde el momento en que salió a la luz el primer tráiler. Y precisamente esas expectativas generadas por Just Cause 2 son la gran rémora que hunde en parte a ésta tercera entrega. Por sí misma, tan divertida y digna como la anterior, pero en una situación totalmente diferente en la que ya no se puede ser tan benevolente con los errores que arrastra. Desde el estudio han decidido seguir la línea marcada a fuego – y nunca mejor dicho – por Just Cause 2, pero ésta decisión ha resultado ser un arma de doble filo ya que las diferencias de la tercera entrega respecto a su segunda, que fue la que los llevó al éxito, son mínimas. Y las que hay, salvo el traje volador, difícilmente suponen una mejora.

Just Cause 3 nos devuelve a la piel del agente experto en derrocar dictadores, Rico Rodríguez, en su misión más personal hasta la fecha: la de acabar con el tirano Di Ravello en su isla natal, la mediterránea Medici. Los primeros compases ya nos ponen sobre aviso de lo que nos vamos a encontrar durante el resto del juego: infinidad de explosiones, tiros, saltos imposibles y el uso creativo y mortal del gancho característico de Rico. Si bien el comienzo sirve para ponernos los dientes largos, pronto comenzaremos a notar pesadez en el sistema de juego. Ya sabéis: ve aquí, dispara esto, rompe aquello, revienta lo otro y vuelta a empezar.

Cinco años después de la segunda parte uno esperaría que en Avalanche hubieran dotado a su juego de algún elemento o reestructura novedosa para renovar la experiencia, pero no ha sido así.

En la tercera iteración de la serie vuelven los tres elementos más característicos: muchos elementos destruibles para gozar con la cantidad de explosiones que podemos llegar a generar casi sin proponérnoslo, el fiel gancho de Rico para hacer mil y un diabluras y, como no, un mapeado vuelve a ser gigantesco. 1.000 km2 de archipiélago para hacer el ganso como queramos.

El juego nos pedirá que vayamos pasando de islas más pequeñas a otras cada vez más y más grandes donde iremos liberando pequeñas

zonas para hundir el poder que el general Di Ravello tiene sobre cada región.

Con el mapeado y el sistema de liberación de provincias de Medici nos encontramos con el problema que hemos mencionado más arriba: al principio iremos con muchas ganas de arrasar con todo y unir todas las zonas de Medici en parte de nuestra revolución, pero cuando vayamos avanzando en el juego y llevemos realizadas un buen montón de bases y pueblos el entusiasmo comenzará a caer en picado. Un sistema tan repetitivo puede aguantarse solo un tiempo muy limitado hasta que se hace aburrido, y Just Cause 3 se hace bastante aburrido al cabo de un tiempo y muy aburrido al cabo de más.

Y es que las actividades secundarias son el secreto para mejorar a nuestro querido Rico Rodríguez. En cada una de ellas podremos conseguir una puntuación de 1 sobre 5, y cada nuevo objeto o habilidad desbloqueable necesitará de varios de esos puntos. Los puntos de cada prueba, por cierto, se "gastarán" una vez desbloqueado algo por lo que no podremos completar una y otra vez la misma prueba esperando conseguir más puntos y así hacernos con habilidades mejores.

Este sistema, que tiene su sentido para animar al jugador a hacerlo todo, pronto se vuelve en su contra: las actividades no son particularmente variadas, y tendremos que conformarnos con cositas muy básicas como pruebas de conducción , del traje volador, de algún que otro vehículo aéreo o marítimo, de destrucción desenfrenada y alguna cosa más, como algunas centradas en algún arma específica y similares. No es que todas sean especialmente aburridas, pero tampoco hay ninguna que destaque por su originalidad.

Esa es un poco la lacra que emponzoña toda la diversión de Just Cause 3, la poca ambición de sus creadores y la comodidad a la hora de plantear todos los elementos. Se han conformado con poner cosas ya vistas no ya en clásicos del videojuego, lo que puede ser más o menos normal, sino que tampoco han buscado renovar los elementos que ellos mismos han creado para la serie. Más allá de esto, el traje volador es un elemento muy interesante durante las partidas para saber combinar con el gancho y el paracaídas de Rico, ya que nos permite trasladarnos a toda velocidad si hemos ganado la suficiente altura.

Otro de los problemas del juego es el sistema de control. No es algo que haya sido nunca la piedra angular de la serie, pero en éste tampoco se han esforzado en mejorarlo. Rico no es el más grácil de los personajes, ni corriendo – no tiene ni botón de esprintar, y lo más parecido será usar el gancho – ni saltando, ni conduciendo -es un dolor de cabeza tener que manejar cualquier vehículo terrestre -, ni utilizando el paracaídas. No es desastroso casi nunca, pero se ve que no se ha pulido en exceso. Como el resto del juego, en realidad. El gancho por su parte sí que está muy bien implementado y se nota que fue Avalanche Studios quien popularizó la herramienta en los mundos abiertos, porque Rico es quien mejor la utiliza. Olvidaos de que el juego os señale dónde podéis usar el gancho o donde no, como en la serie Batman: Arkham o en Assassin's Creed Syndicate, aquí el mundo es nuestro patio de juegos para poder poner el gancho dónde, cómo y en quien queramos.

El apartado técnico de Just Cause 3 es probablemente lo más límitado del juego, lo que ya es decir. El hecho de crear un territorio tan gigantesco como Medici tiene sus dobles caras, y los gráficos desfasados son la principal en este juego. Otro efecto colateral del gigantesco tamaño de Medici son los aberrantes tiempos de carga que tiene el juego.

Después de todo esto, da la sensación de que Just Cause 3 es un maldito desastre. No, en absoluto. En realidad es más o menos como la segunda parte, pero el problema es que ya existe la segunda parte y cinco años después nos han vuelto a dar el mismo juego algomás bonito y con algún que otro añadido que no deja de ser bastante decepcionante para los que llevábamos tiempo esperándolo. Hay que ser muy conscientes de que Avalanche Studios no ha puesto toda la carne en el asador para el regreso de su saga principal. Como mucho podemos decir que han puesto una chuletita y no les ha salido del todo mal, pero que nos ha dejado con mucha hambre.



DESARROLLADOR: AVALANCHE STUDIOS
LANZAMIENTO: 1/12/2015
PLATAFORMAS: PS4 / XBOX ONE / PC



POR AITOR BARQUÍN

HAY UN ESPACIO IMAGINARIO, PERO OBVIO, QUE SEPARA SIEMPRE A LA OBRA DEL OBSERVADOR

Un actor que interpela a su público fuera de los márgenes de la representación formal o un libro que hace al lector partícipe de la narración, son solo algunas de las formas en las que esta barrera puede ser demolida. Os traemos ahora otros 10 títulos que rompen de alguna u otra manera esta cuarta pared y que esperamos despierten vuestra curiosidad

Spec Ops: The Line (2012 - Yager Development / Darkside Games Studios). No es muy común que un título cuyo planteamiento jugable cae dentro de lo mundano contenga ideas novedosas. Quizá su ramplón envoltorio de juego de disparos nacido a la sombra de *Gears of War* hizo que muchos jugadores no prestaran demasiada atención a un título que propone elementos interesantes, como su marcado mensaje antibelicista, o la intención de abrir un debate acerca de la supuesta inocuidad de la representación de la violencia en los videojuegos. Para ello hace partícipe al jugador del descenso a los infiernos de su torturado protagonista a través de incómodos mensajes en las pantallas de carga, o desconcertantes autorreferencias en los momentos de mayor intensidad.

- **Fez (2012 - Polytron).** Cuesta encontrar gente que admita sentir un mínimo de simpatía por Phil Fish. El desarrollador ha protagonizado diversas polémicas en redes sociales motivadas casi siempre por un temperamento inestable y magnificadas por una comunidad de jugadores que se muestra reacia a hacer oídos sordos a sus salidas de tono, mostrando en consecuecias cierto desdén hacia una obra que por otro lado, es excepcional. Fez desprende ingenio por cada línea de código; no solo por presentar unas mecánicas jugables solventes, sino por incluir un auténtico crisol de secretos y sorpresas de lo más variopintas que trascienden los límites habituales del medio: códigos *QR*, falsos *glitches* y toda una gama de *metapuzles* que es mejor descubrir por uno mismo.



● **Deadly Premonition (2010 - Acces Games / Rising Star Games)**. Lo que *Deadly Premonition* hace bien, lo hace muy bien; lo que hace mal, lo hace rematadamente mal. Un control impracticable y unos gráficos que lo único que producen es desasosiego se combinan con una historia absorbente muy influenciada por ficciones como *Twin Peaks* o *Seven*, incluyendo toda una ristra escenas surrealistas, diálogos desconcertantes y personajes extravagantes -entre los que se encuentra el propio jugador, rebautizado con el nombre de Zach-, así como algunas sorpendentes mecánicas jugables fruto de su mezcla de géneros que hacen subir enteros al conjunto. Un juego de culto con todas las de la ley.

● **Braid (2009 - Number None Inc.)**. Poca gente entendió *Braid* en un principio, hecho que llevó a Jonathan Blow a pasearse por todas y cada una de las páginas que analizaban el título para remarcar lo mal que había entendido todo el mundo el mensaje. Un desarrollador obsesionado hablando de un juego que versa sobre la obsesión; juego que a su vez hace uso de la interacción para hablar de la obsesión del jugador. Una montaña rusa de de metaficción que presentaba una idea brillante: para completar el título en su totalidad teníamos que realizar tareas absurdas. Debíamos obcecarnos con esa idea compulsiva que lleva a muchos jugadores a sentir la necesidad de completar un juego, para descubrir, de la misma manera que su protagonista, un resultado que quizá no era el que esperábamos.

● **With Those We Love Alive (2014 - Porpentine)**. Las nuevas formas de entretenimiento digital han traído consigo el hoy recurrente y estéril debate acerca de qué es y qué no es un videojuego. *With Those We Love Alive* es un juego de navegador - o no juego, como queráis- basado en el hipertexto; una narración interactiva acerca de amantes reencontrados en un mundo extraño y brutal que nos pedirá que pintemos en nuestro brazo - el de carne y hueso- símbolos que representen ideas o sentimientos, recurso aparentemente influenciado por las técnicas proyectivas de la psicología. El resultado es tan posmoderno y afectado como suena. Y seamos sinceros, no es una experiencia para todo el mundo, pero el experimento resulta cuanto menos interesante.

● **Eternal Darkness: Sanity's Requiem (2002 - Silicon Knights).** Pese a ser un relativo fracaso comercial, GameCube consiguió dejarnos al menos un buen puñado de títulos para el recuerdo. Uno de los que más destacó fue precisamente *Eternal Darkness*, un notable survival horror que contaba con una acertada peculiaridad: un medidor de cordura que afectaba tanto al protagonista como a nuestra propia experiencia de juego, quitando objetos de nuestro inventario. creando un efecto que simulaba que el televisor se había apagado, o casuando aparentes *bugs* que interrumpían la partida. La locura atravesando la cuarta pared.

● **Majestic (2001 - Anim-X).** El videojuego de realidad alternativa no se encuentra precisamente entre los géneros más populares. Publicado en 2001 por Electronic Arts, *Majestic* utilizaba los diferentes medios de comunicación como el teléfono o el correo electrónico para contactar con el propio jugador y desmadejar así una truculenta historia de conspiraciones bilderbergianas que involucraba -de manera ficticia, obviamente- a trabajadores de la propia compañía. Algo que sobre el papel suena a idea genial, pero que tristemente tuvo un éxito mínimo. Si estáis pensando en echarle un ojo, id descartando la idea. El fracaso de la propuesta tuvo como resultado la prematura clausura de toda la infraestructura que respaldaba la experiencia. Una pena.

● **Contact (2006 - Grasshopper Manufacture).** El excéntrico desarrollador conocido como Suda 51 nos regaló en 2006 una experiencia de tintes roleros para Nintendo DS que dilapidaba el muro entre juego y jugador desde el primer momento: sus personajes eran perfectamente conscientes de nuestra existencia, permitiéndonos influir en el mundo que les rodeaba como un actor más. En verdad, *Contact* parecía más un atropellado capricho destinado a probar las por entonces novedosas características de la portátil en el género del RPG, que un proyecto de expectativas relamente ambiciosas, algo que Goichi Suda aprovechó para dar rienda suelta a su gusto por la experimentación a través de un buen número de momentos autorreferenciales y un guión ciertamente *sui generis* con no pocos destellos de brillantez.

● **Batman: Arkham Asylum (2009 - Rocksteady Studios)**. Los casos en los que una licencia tan potente como esta es aprovechada para la creación de un producto de verdadera calidad no suelen ser mayoría. Sin embargo, la compañía británica supo mezclar con acierto una amalgama de géneros para acabar sacando de la batidora un título divertido y variado que incluía además una inesperada secuencia que probablemente te dejará con la misma cara de confusión que el que aquí escribe y que involucraba al Espántapájaros, uno de los archienemigos de Batman que no parecía tener bastante con intoxicar a nuestro protagonista, sino que además ponía también nuestra pantalla patas arriba.

● **Undertale (2015 - tobyfox)** : Qué duda cabe que Undertale es uno de los juegos de moda. Un curioso RPG con un hirrisorio apartado estético que confronta de manera extremadamente llamativa con una avalancha de elogios en la prensa escrita que lo han catapultado a la categoría de obra maestra. Desde luego lo merece, porque la experiencia que proporciona resulta tremendamente emocional, incluso avasalladora. Poco se puede decir de las herramientas que usa para atravesar la cuarta pared sin acabar arruinando el viaje, más allá de que sus referentes más claros hay que buscarlos en la saga *Mother* de Nintendo y que su estética no debe ser un impedimento para que disfrutéis de Undertale.

CALL OF DUTY BLACK OPS III

UN EJÉRCITO DE CYBORGS ¿REALIDAD O FICCIÓN?

POR JUAN TEJERINA

Mucho se habla de Call of Duty, pero pocos se centran en la temática que aborda un título mundialmente conocido por su modo multijugador. Si somos curiosos y nos adentramos en el modo campaña de este Black Ops III nos encontraremos con un planteamiento que puede sonar más futurista de lo que realmente es. Soldados mejorados mediante implantes tecnológicos, ¿hasta dónde llega la ficción?

Los cíborgs ya están aquí

La palabra cíborg viene del acrónimo en inglés "*cyborg*": compuesto de "*Cyber*" (cibernético) y "*Organism*" (organismo), por lo que viene a significar "Organismo Cibernético". Con este término se pretende definir a criaturas orgánicas dotadas de dispositivos cibernéticos que han sido implantados con el objetivo de mejorar las capacidades de la parte orgánica a través de la propia tecnología.

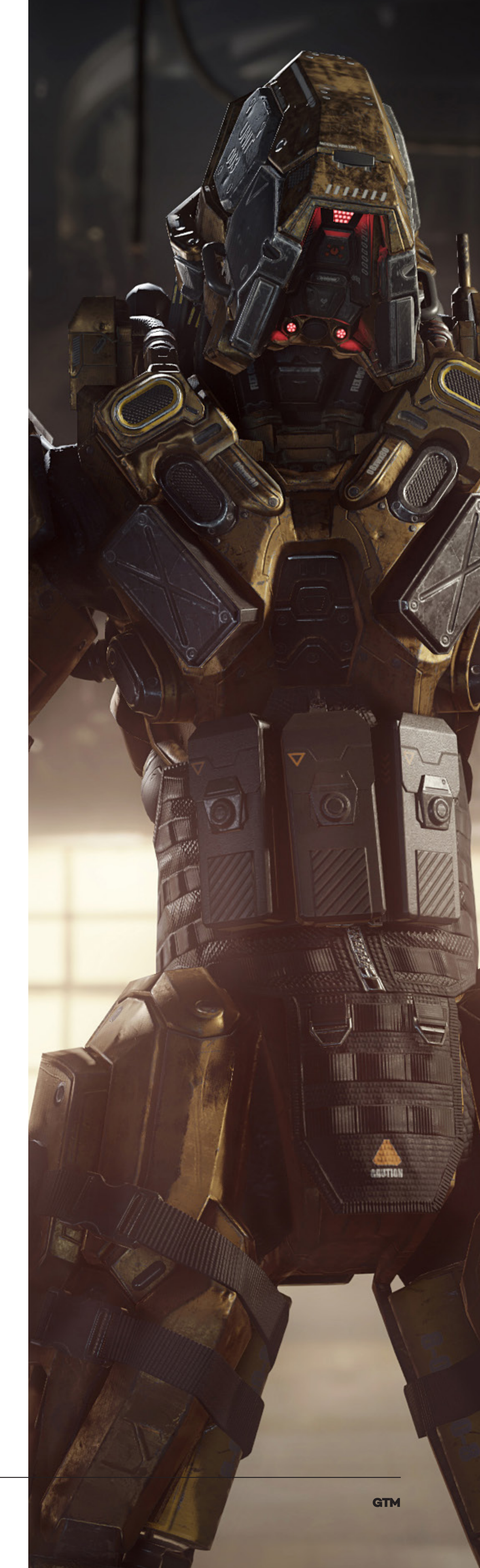
Black Ops III nos sitúa en un futuro aparentemente lejano donde nuestro avatar ha sido mejorado tecnológicamente. A través de implantes repartidos por todo nuestro cuerpo, somos capaces de hacer uso de habilidades sobrehumanas que van desde sobrecargar máquinas, hasta leer la mente de otros rivales también modificados.

Con un planteamiento tan aparentemente ficticio, Black Ops III se desenvuelve en la polémica y la problemática que puede surgir a raíz de tener esta clase de mejoras en el cuerpo de un combatiente *¿Leer mentes? ¿Destruirlas desde dentro? ¿Controlar máquinas?* Pues no pienses que es pura ficción, porque esto no es algo nuevo.

Volvamos unos años atrás

Hace ya 15 años, la Dra. Rauni-Leena Luukanen-Kilde —Ex Ministra de Salud de Finlandia— hacía público un documento en el que se hablaba de la cibernética aplicada a humanos. Remontándose al año 1980, la doctora recuperaba las advertencias del profesor Yoneji Masuda cuando expresaba su preocupación con respecto a una sociedad amenazada por la tecnología cibernética, desconocida para la mayoría de las personas. Apenas seis años antes, en 1974, se realizaban los primeros implantes cerebrales en EE.UU y Suecia. Pero podríamos decir que ya en 1946 se comenzaron a insertar electrodos cerebrales en cráneos de neonatos sin el conocimiento de sus padres. Todo con el cuestionable objetivo de investigar el funcionamiento cerebral y la modificación de conducta.

El fin detrás de estos experimentos era alcanzar el "santo grial" del control mental. La posibilidad de influir sobre





las funciones cerebrales se convirtió en una meta de máxima prioridad para ejércitos y servicios de inteligencia. Aquellos implantes que en su día tuviesen un centímetro de tamaño, en el año 2000 eran similares a un grano de arroz. Y hoy por hoy tienen un tamaño que les permite ser insertados en el cuello, espalda e incluso de manera intravenosa durante una cirugía con o sin el consentimiento del "paciente"; por no decir víctima. Por supuesto, resulta técnicamente posible implantar un chip en un recién nacido con el que tenerle identificado por el resto de su vida.

Volviendo a Suecia, el Primer Ministro Olof Palme dio luz verde, en 1973, al implante en prisioneros. Por otra parte, el ex Director General de Estadística, Jan Freese, reveló que a mediados de los '80 fueron implantados pacientes ambulatorios. En cuanto a la tecnología empleada, se revela en el informe estatal sueco 1972:47, Statens Officiella Utradninger (SOU).

Conejillos de india han sido muchos, desde prisioneros hasta soldados, pasando por enfermos mentales, niños discapacitados, homosexuales o cualquier grupo social susceptible de ser "*marginal*".

En la actualidad

Para acercarnos más al día de hoy, podemos mirar hacia la Guerra de Iraq, donde se utilizaron chips que actúan mediante ondas de baja frecuencia y permiten el rastreo mediante satélite en cualquier parte del globo. Esta técnica fue desarrollada por el Dr. Carl Sanders, inventor del "*biochip de interfaz de inteligencia controlada*", inyectada en personas.

Gracias a este flujo de comunicación constante entre organismos vivos y computadoras, entidades como la NSA pueden ver y oír lo que los soldados experimentan en el campo de batalla mediante un SMR (*Sistema de Monitoreo Remoto*). Los chips, de tan sólo 5 micromilímetros —*10 veces menos que el diámetro de un cabello*— son implantados en el nervio óptico del ojo, tomando impulsos que llegan desde el cerebro y en el que se constatan las experiencias, olores, imágenes e incluso la voz del sujeto implantado. Una vez procesados y almacenados estos *neuroimpulsos*, pueden ser proyectados en el microchip de cualquier otro implantado. De esta manera, se pueden inducir — *por ejemplo* — alucinaciones en otras personas.

No son más que estímulos electromagnéticos

Desmenuzando estas emociones codificadas en un chip, obtenemos estímulos electromagnéticos que pueden descifrarse como pensamientos, imágenes y voces. Estos impulsos son capaces de modificar las ondas cerebrales de una persona y afectar a la actividad muscular y corporal; pudiendo llegar a provocar calambres y dolores equiparables a una tortura.

La doctora concluye su artículo constatando que en EE.UU ya se ha tanteado la posibilidad de hacer un DNI en forma de chip implantable y cuestionando si la humanidad está lista para su robotización y eliminación total de la privacidad. Una advertencia curiosa hace 15 años, teniendo en cuenta que nos ha llegado ya en 2015 no a través de implantes: sino de las redes sociales. La única manera de evadir este destino, dice, es educar al público utilizando la literatura existente sobre biotelemetría; pues cuando nuestras funciones cerebrales estén conectadas a las computadoras mediante implantes, será demasiado tarde para protestar.

¿Ciencia o ficción?

Ahora que sabemos tan sólo *un poquito más* de lo que ha pasado hace ya más de medio siglo y lo que está sucediendo ahora ¿de verdad Black Ops III se sitúa en un futuro muy lejano? ¿O estamos ante un nuevo modo de afrontar no sólo la guerra, sino también la humanidad?

Mantened los ojos bien abiertos, porque por mucho que nos digan eso de que "*La guerra nunca cambia*" todo parece indicar que el nuevo campo de batalla está dentro de un microchip.



Nintendo y la magia

Pocos juegos se disfrutan de principio a fin con una sonrisa.



Qué maravilla de juego ¿verdad? Si has tenido la suerte de jugarlo, seguro que coincidirás conmigo en que este título merece un **reconocimiento** especial, no sólo por su calidad, sino por lo mucho que nos acerca a una época que muchos consideramos la *"era dorada"* de los videojuegos. Yoshi's Woolly World nos hace volver a creer en "*la magia*" de Nintendo.



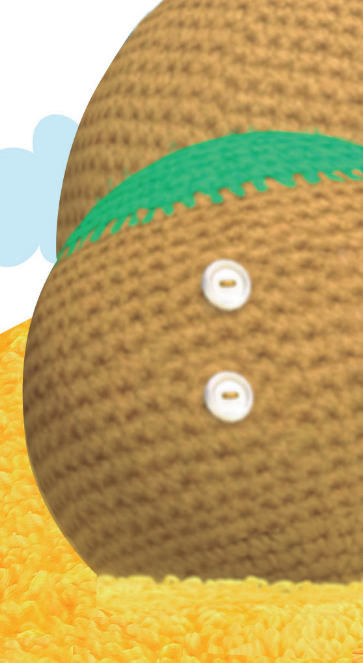
Arte y diversión

Una **dirección artística** excepcional es la carta de presentación de un juego *único y diferente* a lo que nos tiene acostumbrado una industria que parece seguir una única dirección de propuestas tan similares como irrelevantes.

Yoshi's Woolly World es la apuesta de Nintendo por volver a las raíces del videojuego, donde el *mimo* y el *cariño* detrás de cada apartado se conjuran en regalarle al jugador una experiencia que atesorar.







Uno de los mejores plataformas de la generación, eclipsado por el *discreto* papel de **Wii U** en el mercado de sobremesa merece ser considerado y **reconocido** por su calidad. **Yoshi's Woolly World** ofrece un magnífico despliegue de mecánicas que —si bien no son nuevas— están perfectamente conjugadas en una fórmula magistral. Más allá de su encantador **apartado gráfico,** lo nuevo de Yoshi oculta una jugabilidad a prueba de balas, combinada con un sinfín de mundos diferentes que te harán sentir siempre en un lugar por explorar y en los que —además— irás descubriendo mecánicas nuevas de manera constante. Con este planteamiento, la jugabilidad, lejos de hacerse repetitiva, se va renovando mundo tras mundo gracias a las propuestas individuales que servirán como excelente aliciente para jugar *"esa partida más"* antes de apagar. Además, cuenta con un modo multijugador que hará de la experiencia **algo para atesorar** con quien elijas para acompañarte en un viaje único.

POR JUAN TEJERINA



¡todos los amiibos!

Yoshi's Woolly World es uno de los pocos juegos de Wii U que aprovechan casi el 100% de los amiibos disponibles.

Es cierto que su uso es algo meramente anecdótico, pero al menos su compatibilidad no se limita a unas pocas figuras escogidas con cuentagotas.

En Yoshi's Woolly World, cada amiibo desbloqueará una "skin" personalizada para nuestro personaje de lana. Así pues, podremos personalizar a nuestro Yoshi en todo momento. Desde Mario hasta Diddy Kong ¡no faltan las opciones!

FINAL FANTASY VII

EL CAMINO DEL REMAKE

POR GAMER ENFURECIDO

Han pasado casi 19 años desde que salió a la venta el que para muchos es el mejor videojuego de la historia. Desde entonces, con la salida de cada generación se ha especulado con la vuelta de uno de los mejores juegos de la saga Final Fantasy, y parece ser que esta generación de consolas será la elegida para volver a acogerlo. Siempre recordaremos este año 2015 como el año en que se anunció Final Fantasy VII: Remake.

Todo comenzó en Los Ángeles, donde se celebraba el E3 2015. Y como cada año los jugadores de videojuegos esperábamos con ansia los anuncios de los nuevos títulos que podríamos disfrutar en un futuro cercano de la mano de las principales compañías. Todo transcurría de forma normal hasta que llegó la conferencia de Sony y, con ella, el anuncio del remake más esperado de los últimos años.

Al principio se produjo un estallido de emoción y acto seguido empezaron las dudas y especulaciones sobre el juego. Han pasado poco más de 6 meses desde que se anunció el remake de Final Fantasy VII y mucho ha salido a la luz. Algunas cosas han gustado y otras han decepcionado, sin embargo, veo necesario recopilar en este artículo toda la información que tenemos hasta el momento y analizarla de forma crítica.

Para empezar, debemos echar la vista atrás y analizar lo que se pudo ver en el E3 2015. En dicho evento lo único que pudimos ver fue una cinemática muy lograda con un motor gráfico completamente renovado y dejando entrever el diseño de algunos de los personajes. No fue mucho lo que se vio pero bastó para encender la mecha.

Poco después de esta presentación salió a la luz el primer cambio importante que provocó mucho descontento. Y es que Square Enix anunció que el remake de este icónico título no contaría con el sistema de batallas clásico por turnos, sino que se optaría por un nuevo sistema de combate más dinámico. Huelga decir que esta decisión dolió mucho a los fans más conservadores, ya que el combate por turnos clásico es uno de los pilares del Final Fantasy VII original.

Pasaron los meses y se habló mucho sobre las decisiones tomadas por Square Enix, pero con el paso del tiempo las aguas se calmaron. Pero solo hasta que llegó la Playstation Experience, un nuevo evento de Sony que sirvió para mostrar más material del juego y lo avanzado de su desarrollo. Sin duda alguna, la sorpresa de dicho evento fue poder ver *gameplay* real de las primeras zonas del juego. Este *gameplay* mostró muchas cosas, pero principalmente hizo hincapié en el sistema de batalla.

Pudimos ver un sistema de batalla más parecido a Kingdom Hearts, sin duda un sistema mucho más impresionante y adecuado a un juego de la nueva generación. Pero eso no fue lo único que pudimos ver, ya que también se mostró el diseño de algunos personajes como Cloud, Barret, Biggs, Jesse y Wedge, así como un mundo más abierto y con muchas posibilidades de exploración. Sin duda un gameplay que resultó muy atractivo y del que se pudieron sacar pequeños detalles muy interesantes.



Y con todos estos datos ya revelados, Square Enix decidió revelar el que quizás haya sido el más polémico de todos... Final Fantasy VII: Remake será episódico. Este comunicado supuso la ira de los miles de fans del juego. La gente al oír episódico lo primero en lo que pensaron fue en un modelo de juego parecido al que utiliza Telltale Games en sus juegos de aventura gráfica, cuando se referían más bien a un formato episódico al estilo de las tres entregas de Final Fantasy XIII. Aun así a día de hoy los seguidores de la saga y del juego siguen criticando esta decisión ya que según declaró la compañía en un comunicado, es una decisión que se toma debido al gran tamaño del proyecto y el titánico trabajo de los desarrolladores. Así pues la compañía teme no quepa todo dentro de un solo disco.

Informaciones más recientes declaran que la intención no es solo recrear el mismo mundo y la misma historia que el Final Fantasy VII original, sino que también se pretende quitar partes originales, tanto del mundo como de la historia, e introducir partes nuevas y nunca vistas. Además en una entrevista de la revista Famitsu con el equipo de desarrollo, se desveló que el guion del primer episodio ya está listo, con lo que el remake podría estar más cerca de lo que parece.

Junto a dicha entrevista se desvelaron los detalles más recientes hasta el momento. Se confirmó que los personajes Biggs, Wedge y Jesse tendrán más protagonismo en la trama. También se desveló que están tratando de conseguir a los mismos dobladores que participaron en la película de Final Fantasy VII: Advent Children. Y un detalle que no pasó desapercibido fue la declaración del equipo al decir que saben cuántos capítulos habrá pero que no pueden desvelarlo aún.

Personalmente creo que en el proceso de este juego hasta ahora ha habido tanto buenas como malas decisiones por parte de la compañía. En el apartado de decisiones positivas habría que meter principalmente el cambio del sistema de batalla, que como se ha podido ver pasa a ser más dinámico lo cual aportará mucho al juego. También creo que es positivo el hecho de cambiar el enfoque del juego y aportar más profundidad a la exploración del mapa así como al guion de la historia.

Negativamente creo que el formato episódico no es el adecuado para revivir esta joya, ya que el propio juego original ya tenía un gran tamaño para los tiempos que corrían y la solución fue la de introducir discos extra. Sinceramente no entiendo por qué no se contempla el hacer lo mismo con varios *Blu-rays*, creo que lo que se quiere conseguir con el formato episódico es que el juego salga pronto para poder empezar a cobrar lo antes posible, y esa es una motivación que no creo adecuada en este caso.

Square Enix debe comprender que tiene en sus manos un producto que se va a vender solo y, como tal, debe tratarlo con el respeto que esperan los fans que al final son los que se gastaran el dinero en un título que se lleva esperando años. No espero que el remake sea igual que el original pero en alta definición, espero algo más; un juego que vaya más allá manteniendo la esencia de lo que fue el original. Por eso al oír que planean introducir nuevas historias y quitar otras me echo a temblar, porque eso es un tema con el que hay que tener mucho cuidado. Habrá que tener mucho cuidado con qué partes se eliminan y qué se introduce.

Desde este artículo pido a Square Enix que no trate Final Fantasy VII: Remake como un producto que vender a los jugadores, porque su propio nombre lo vende por sí solo. Pido que se trate con cariño y respeto un producto que es muy fácil hacer mal y que de hacerlo bien, se ganarán el aprecio y agradecimiento de todos aquellos que jugamos en su día al original.



LA DIVERSIDAD EN **EL VIDEOJUEGO**

POR ALEJANDRO CASTILLO

El mundo del videojuego es un lugar de diversidad. Donde la libertad creativa de aquellos que se ponen detrás de un proyecto impera sin ataduras a lo largo de su desarrollo. Una vez la idea nace, el proyecto, de forma natural, es enfocado hacia las distintas mecánicas y estilos que los creadores quieren dotar a su nuevo 'hijo'.

Desde que nació este mundillo, los videojuegos siempre han sido jugabilidad pura y dura, desde las mecánicas más simples, hasta la complejidad más absoluta. Cualquiera de nosotros se enganchó al videojuego por algún título al que nos llenara jugar, que nos desafiara para poner a prueba limites que de otra forma no podríamos experimentar, pero a lo largo de los años también se ha convertido en un medio para narrar y expresar historias y sentimientos que sólo podríamos imaginar en el mundo del cine. También nos emplaza en lugares y contextos históricos completamente fantásticos que nunca podríamos imaginar vivir, la interacción con nuestro alrededor dota al mundo del videojuego una nueva forma de experimentación con el universo digital. Pero no todo tiene que ser desafío, no todo tiene que ser un desgaste constante del mando ante los retos planteados en un título.

Yo concibo el videojuego como un lugar en donde todas las ideas tienen cabida. Donde siempre hay alguna de ellas, un producto que satisface el gusto de cada usuario. Me pongo yo por ejemplo. Soy un entusiasta de la franquicia *Halo*, me atrapa su multijugador por la necesidad de habilidad del usuario, por su universo y personajes, por su jugabilidad a prueba de bombas... pero por otro lado me encantan las buenas tramas, ya sean desde la máxima simplicidad o enroscadas como *Bioshock Infinite*. Yo soy un usuario que simplemente disfruta del videojuego tal y como las personas que están detrás del proyecto quieren ofrecerte. Aborrecería *Halo* si todos los juegos fueran como él. Me cansaría si todos los juegos fueran de mundo abierto. Es tan sencillo como que a veces te cansas de la mortadela, y decides comerte un buen entrecot y viceversa. Cuando leo por Internet a los 'paladines' salva-industrias de la vida, señalando qué es un juego y cual no lo es, con sinceridad no lo llegaré nunca a comprender. Nadie tiene derecho a decidir qué es cada uno, pues en mi opinión todas las ideas son válidas. Nunca iré con antorchas en contra de algo por no ser afín a mis gustos.

A mí me gustan los proyectos de Telltale. Puede que su gran arma de marketing, las decisiones, sea su mayor lacra, pero oye yo me lo paso genial trasladando mi piel al del personaje, sentirme atrapado en su mundo y en sus acciones. Eso, por mucho que le pese a la gente, es un videojuego. Y este tipo de juegos son los que nos dan un balón de oxígeno respecto al género que esté de moda en un periodo concreto de tiempo. Gracias también al auge independiente, hemos podido vivir títulos como *Gone Home*, *Braid*, *Super Meat Boy*... que de otra forma en la escena triple-A no podríamos ver. Son juegos diferentes, preciosos, alejados de las premisas genéricas que la mayoría del tiempo proponen las grandes compañías. Gracias a ello, incluso estas mismas compañías apoyan ideas diferentes a lo establecido. Un ejemplo muy cercano es Unravel, bajo el manto de Electronic Arts. Yo quiero tener variedad, poder elegir qué jugar sin verme atrapado en una monotonía de géneros. Tam-

¿MATAMOS LA INDUSTRIA LOS USUARIOS? ¿SOMOS NOSOTROS MISMOS LOS QUE MONTAMOS UNA GUERRA CIVIL MIENTRAS HAY COMPAÑÍAS QUE NOS TRATAN COMO INEPTOS?

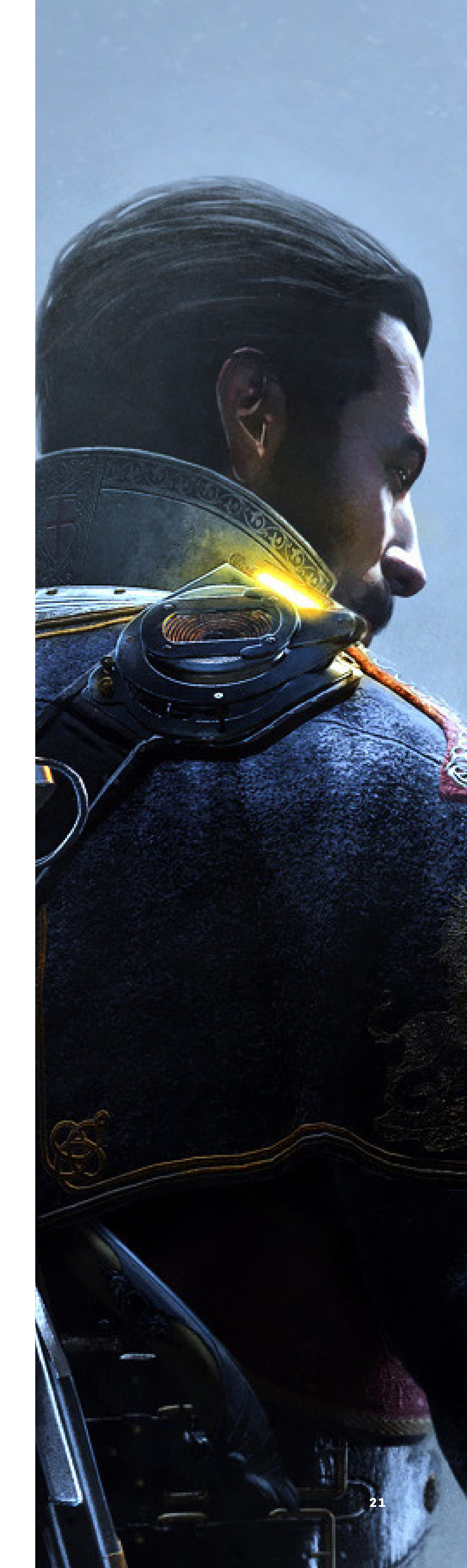
bién me gustan las propuestas palomiteras y simples como *Ryse: Son of Rome* o el propio *The Order:1886*. Pese a sus carencias son juegos perfectamente disfrutables, que van a lo que van: sorprenderte con un gran apartado grafico/técnico apabullante y mantenerte enganchado al mando de principio a fin.

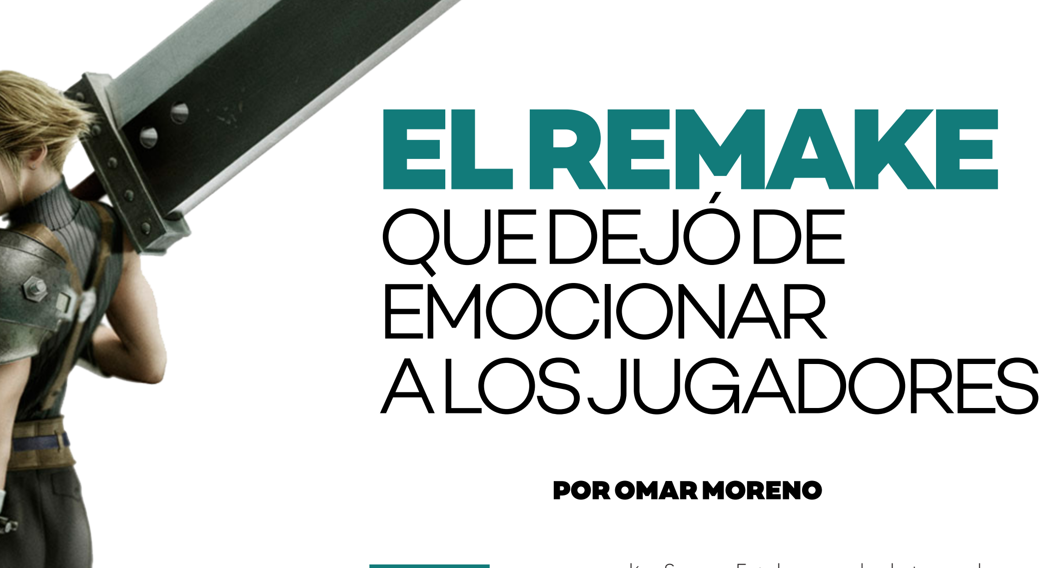
Precisamente esta reflexión viene a raíz de que, por defender a *The Order: 1886*, me llamaran 'mata-industrias'. Pero bueno, ¿Dónde está el límite? Comprendo que el juego tiene taras, pero las mentiras vertidas alrededor de él son una patraña incluso desde antes de que saliera el juego. Pero dejando a un lado los motivos de mi defensa, lo peor es cuando en frio piensas... ¿Matamos la industria los usuarios? ¿Somos nosotros mismos los que montamos una guerra civil mientras hay compañías que nos tratan como ineptos? No, perdona. La industria la está matando compañías como Microsoft lanzando al mercado un producto defectuoso que a día de hoy no es plenamente funcional –Master Chief Collection-. La está matando gente como Avalanche Studios lanzando un juego con un rendimiento que roza lo injugable, con tiempos de carga interminables y llenito de problemas –Just Cause 3-. La está matando Ubisoft con entregas anuales de su saga emblemática a cada cual peor. La está matando los responsables de Activision cercenando el contenido de sus juegos.

Aquí los usuarios no tenemos la culpa de nada, somos nosotros los que tenemos la sartén por el mango. Si algo atenta contra nosotros, con tan solo dejar de comprar las cosas cambiarían mucho respecto a la visión del mercado que tienen las compañías. Pero luego venir aquí, a sentirse un paladín por internet a señalar y crear discordia entre los usuarios... ¡pero bueno! con esto hay que acabar.

Hay que disfrutar más de los juegos. El mundo no gira alrededor de cada persona, si hay algo que no cuaja con tus gustos simplemente no lo compres, pero montar una campaña de acoso y derribo contra ellos me parece totalmente injusto. Mientras tanto, hay compañías que nos tratan como borregos, riéndonos del buen dinero que obtenemos de nuestro esfuerzo. Nuestro dinero tiene valor, a menos que tengas un árbol que brote billetes debe de dolerte cuando lo empleas en títulos como Halo: The Master Chief Collection. Hay cosas realmente preocupantes con las que hay que dar la voz de alarma, en vez de intentar crear una guerra civil. Lo confieso... me gusta The Order, y mi forma de ser no la va a cambiar nadie.

Amo los videojuegos por su diversidad... y que así sea por mucho años





EL REMAKE QUE DEJÓ DE EMOCIONAR A LOS JUGADORES

POR OMAR MORENO

En unos pocos días Square Enix ha pasado de tener el ansiado remake que los jugadores llevaban años pidiendo a ser la encarnación de Satán por destrozar un clásico. Los cambios introducidos en el nuevo Final Fantasy VII han disgustado a muchos y muchas de los que en su momento se emocionaron tras el anuncio. El cambio de jugabilidad en las batallas, la eliminación y aparición de nuevas zonas y su carácter episódico han conformado la tríada del mal de este remake. Pero como dijo Jack el Destripador: vayamos por partes.

Square Enix ha decidido dejar en el pasado las batallas por turnos, dejando paso a un sistema parecido al utilizado en Kingdom Hearts con una cámara más libre. Los más puristas del juego ya le habéis echado la cruz a este cambio.

El principal miedo a este cambio también reside en que consista en machacar únicamente un botón y enemigo muerto. Que sea plano y lineal sin suponer ningún reto. Tetsuya Nomura y Yoshinori Kitase ya han tenido que salir al paso afirmando que el juego tendrá un componente estratégico y tanto la barra de TBA como la de límite estarán presentes. Pero no ha trascendido cómo lo hará. Sin embargo, a muchos os han bastado unos segundos de gameplay para sacar vuestra tesis doctoral sobre el sistema de combate y el por qué es un asco. Habéis juzgado,

condenado y mandado a la horca habiendo visto unos segundos de acción pura y dura, sin mostrar más.

Lo mismo ocurre con la eliminación de zonas originales y la creación de nuevas. No sabemos todavía que zonas se van a añadir ni que zonas desparecerán. Pueden ser zonas tediosas que no aportaban gran cosa y ser sustituidas por otras. Las nuevas zonas pueden aportar nueva información del juego o secretos para hacer el juego más completo. Sin embargo ya nos hemos echado las manos a la cabeza por el sacrilegio que supone cambiar cualquier píxel respecto al primer Final Fantasy VII. De nuevo habéis juzgado, condenado y mandado a la silla eléctrica.

Pero lo que más ampollas y recelos ha levantado ha sido el carácter episódico del remake. Seguramente al escuchar la palabra "episódico" pensemos en el modelo que Telltale ha implantado con tanto éxito pero si, como afirman desde Square, cada episodio será un juego entero puede dar lugar a una trilogía que amplíe la historia, incluso tenga cabida Final Fantasy VII Crisis Core. Puede que estemos ante una oportunidad de ver algo más grande de lo que vimos en su momento.

Esto puede venir a suplir quejas de los detractores del juego original respecto a ciertos aspectos de la historia en algunos puntos. Motivo por el que posteriormente se justificó la salida de Advent Children. Una vez más habéis juzgado, condenado y mandado al garrote vil con la mención de una palabra sin saber su contenido. Lo que sí podemos decir del *remake* es que Square Enix tiene prisa por terminarlo. La decisión de usar Unreal Engine 4 en vez de su propio motor para ahorrar tiempo y la participación de Cyberconnect2 (a pesar de su buen hacer en todos los juegos en los que se ha involucrado) nos dan pistas del ansia que hay por terminarlo. Las prisas, y más en este juego que todos van a examinar con lupa cada detalle, no son buenas.

¿Cuándo pedíais el *remake* que es lo que estabais pidiendo realmente? Con vuestras críticas dais a entender que en realidad queréis el mismo juego sólo que con una actualización gráfica. Mismo sistema de combate, mismos lugares, misma narrativa, nada nuevo excepto ver el peinado de Cloud en todo su esplendor.

Square Enix ha sido valiente. Lo sencillo hubiera sido dejarlo todo como estaba. Pero no hubiera supuesto nada nuevo. Sería pasar por caja por volver a tener lo mismo y jugarlo igual. Si queréis vivir la experiencia original tenéis el juego tal y como se sacó en su momento, y ahora con cientos de mods que pueden mejorar gráficamente o adaptarlo a vuestros gustos.

Un remake implica dar una vuelta de tuerca, dar puntos de vista alternativos que en su momento no se pudieron o crear un universo más grande. Es pronto, muy pronto para desilusionaros con lo poco que sabemos y hemos visto. Da la sensación que fuese cual fuese la decisión del estudio las críticas negativas iban a caer, tano se apostaban por ser conservadores como por romper y ofrecer algo opuesto al primer Final Fantasy VII que vimos.

Tenemos que ser críticos con lo que vemos y más si nuestro dinero va a parar a él pero cuando tengamos información de sobra con la que opinar, no con unos pocos segundos de vídeos y un par de titulares.





¿QUÉ **HA CAMBIADO** EN 2015?

POR MARC ARAGÓN

El año que nos deja ha estado cargado de grandes noticias del mundo de los videojuegos. Ha sido un año movido, sin duda, con grandes polémicas, cantidad de remakes, reboots, refritos, nuevas ideas bien llevadas, viejas ideas convertidas en desastres y un interesante cambio en el medio. De entre todo el mercado plagado de grandes lanzamientos y juegos triple A, con millones de dólares en presupuesto han surgido ciertos títulos que pretenden, no sólo dar un soplo de aire fresco al mundillo, sino también ir un poco más allá de lo que se espera de ellos y hacer avanzar el arte.

Y esto se debe a que el jugador médio ya no se conforma sólo con la nueva entrega de turno de su saga favorita de toda la vida. *Los Gamers se nos hacen mayores.* Esto no significa que los juegos triple A estén decayendo. Hemos tenido algunos de los títulos más esperados de los últimos años y la gran mayoría han conseguido agradar al público, aunque puede que no hayan entusiasmado a todos.

Al principio del año tuvimos Bloodborne, el que quizá sea el mejor juego del año. *Lo siento Xboxers.* Llegó con sus gráficos de nueva generación, su atmósfera asfixiante y absorbente, su jugabilidad perfecta.

Y cumplió con creces, pero echando la vista atrás es posible que no fuera el mesías que creíamos. El juego es rico en lore pero escaso en historia. La ciudad de Yharnam es prácticamente una fotografía durante todo el juego y a penas ocurre nada mientras avanzamos la partida. *Pero tranquilo Bloodborne, yo te quiero igual.*

The Witcher llegó envuelto en polémica y en downgrade. Sin embargo, el resultado final me pareció un juego sobresaliente. Sus escenarios eran amplios, variados y hermosos y sus historias tienen algunos arcos y personajes realmente memorables. Pero como a algunos antes que a él, le pierden los números, la obsesión por las cifras. La cantidad de misiones secundarias que se acumulan te abruma y llegado cierto punto la mayoría ni siquiera te aporta una cantidad de experiencia que merezca la pena. Los objetos que recogía se almacenaban en el inventario a docenas. Al final ni siquiera me molestaba en leer para qué servía cada cosa. *El síndrome de Diógenes llega a los videojuegos.* Y todo esto, junto con el sistema de progresión del personaje, acababa reduciéndose a cifras. Al querer hacer un juego con un mapa más grande, más niveles, más objetos, más enemigos, más armas, da la impresión de que en CD Projekt no supieron echar el freno a tiempo y equilibrar los números. *El tamaño no es lo más importante, CD Projekt.* Pero todos estos fallos pierden importancia si contrastamos esta entrega con las anteriores. CD Projekt ha sabido ver que era lo que hacía grandes sus juegos, lo que querían los jugadores y lo que ellos mismos querían hacer de su obra y combinarlo todo de forma que el jugador se ve cautivado por su mundo y atrapado por sus personajes.

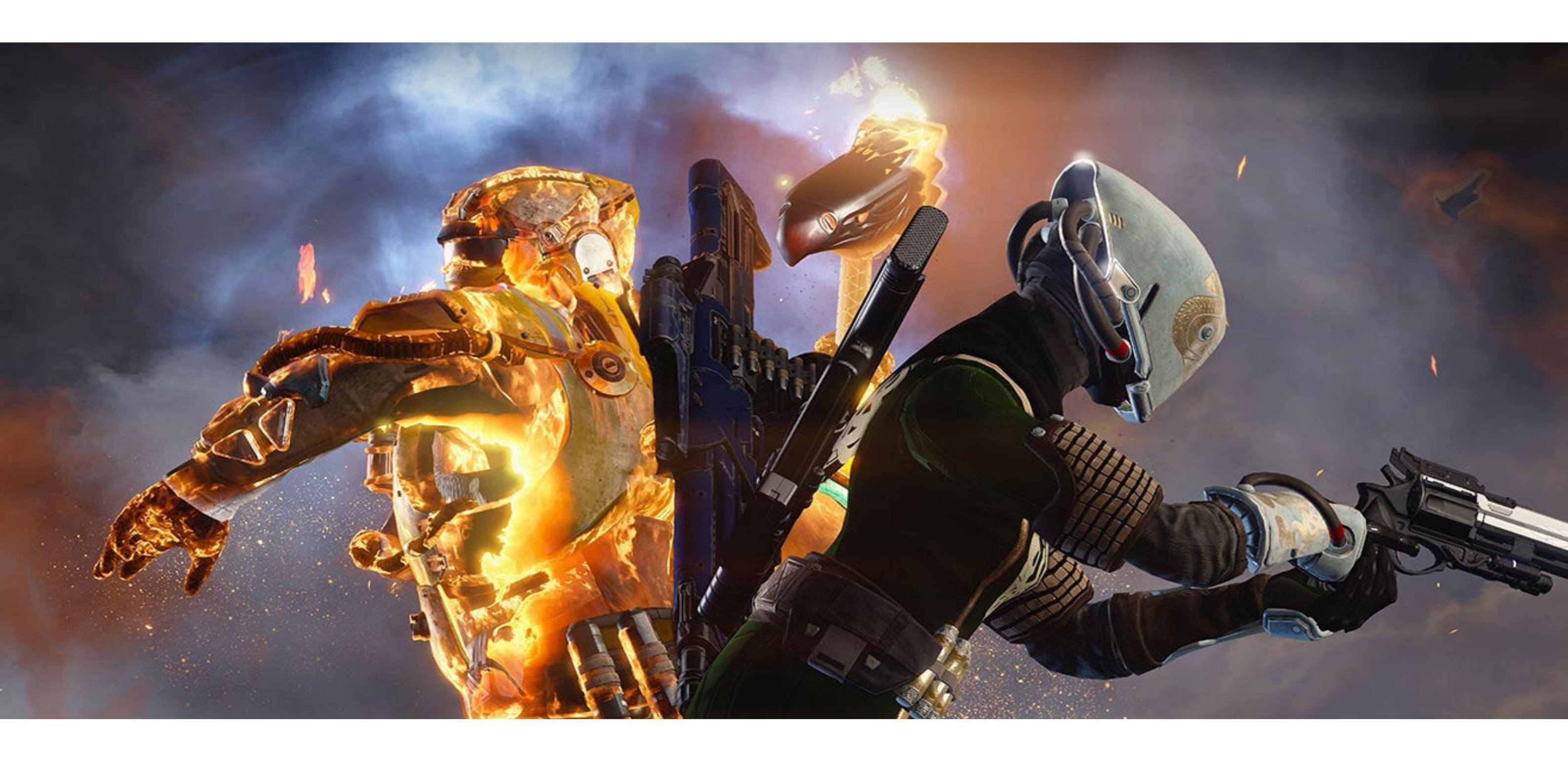
Estos juegos representan bastante bien el giro que está dando la industria hacia juegos con más historia y mensaje. El público está abierto y esperando nuevas obras que ofrezcan algo diferente. Bloodborne triunfó porque el público quería un juego desafiante, que les hiciera ganarse a pulso cada paso y saborear cada pequeña victoria.

The Witcher nos ofrece una historia profunda y única como ninguna. *Lo más parecido en el mundo triple A que teníamos a esto era Skyrim, que no cumplia en ninguno de estos campos.* Hoy en día, los jugadores quieren más y mejor.

Quizá esta evolución salga del enfado y la frustración que se produce cuando los grandes estudios engañan a su público vendiendo algo que nunca llega. Las bajadas de gráficos, las historias que se quedan en nada, los juegos que se lanzan sin terminar, parches, DLC, micropagos, pases de temporada. Todo ello provoca un comprensible cabreo en el jugador, que se cansa de que lo tomen por idiota y empieza a pensar en lo que le ofrecen y lo que realmente quiere.

¿Y qué pasa si no se lo dan? Que se va y monta su propio estudio. *Con casinos, y furcias.* Y gracias a todos ellos tenemos el gran mercado de indies que hay hoy en dia. Con el avance de la tecnología y la liberación de ideas, el diseño de videojuegos está mucho más cerca del público que nunca. Y cuando gente con buenas ideas consigue los medios que necesita se producen juegos que se salen de lo común para ofrecer algo mucho más cercano al mensaje del creador. Juegos como *The Begginer's Guide* han creado su propio género. Éste nos ofrece un diálogo directo con el creador del juego, que actúa como narrador mientras recorremos los diseños de un amigo que le marcó. Nos explica su relación, cómo creció, cómo se rompió y en última instancia, nos hace plantearnos porque nosotros mismos seguimos jugando.Sin meternos en el plano metafísico de los videojuegos, otros "Simuladores de paseo" como *Everybody's gone to the Rapture* o *Dear Esther,* nos llevan a investigar un mundo, descubrir una historia enrevesada simplemente observando el entorno. Sin presiones, sin enemigos, sin pistas ni flechas que nos marquen el camino. Si me hubieran dicho hace cinco años que jugaría a juegos en los que solo se puede andar...

Hasta los juegos indie con un planteamiento más clásico intentan profundizar en la historia y los personajes, ahí tenemos *Undertale,* el que se considera juego indie del año. El mundo de los videojuegos está cambiando. Seguimos teniendo catástrofes, como el port de *Batman: Arkham Knight* en PC o historias que decepcionan a muchos, como *The Order: 1886,* pero una nueva forma de ver nuestro arte digital se está abriendo paso entre la gente, que esperan productos con más calidad que les hagan avanzar como jugadores. Y con el juego indie como punta de lanza, experimentando e intentando llegar siempre a nuevos horizontes, esto está cada día más cerca. El año que empieza promete venir cargado de sorpresasque ni podemos imaginar.



LOS JUEGOS VIRUS

POR CARLOS SANTILLANA

EXISTEN CIERTOS JUEGOS QUE MÁS QUE LA DIVERSIÓN DEL USUARIO, BUSCAN ATRAPARLO EN SUS REDES TODO EL TIEMPO POSIBLE

Hay que tener muy en cuenta que el mundo de los videojuegos es una industria que lo que busca es el beneficio. Es un negocio como otro cualquiera, y su fin último es ganar dinero, claro que hay formas y formas.

La polémica de toda la vida relacionada con esto ha sido el propio precio de los videojuegos, que de siempre ha sido la principal - a veces única - fuente de ingresos. Se ha hablado mucho sobre si el precio es demasiado elevado, sobre todo en consolas en y en los tiempos actuales, donde algunas tiendas marcan las novedades a unos 70€, cuando por ejemplo en PC los precios son bastante inferiores de salida, y con mucha más diferencia en las ofertas.

Pero la realidad de este asunto es que los precios son más bajos en PC para intentar hacer algo menos atractiva la piratería, que en esta plataforma está muy extendida. Eso y que los precios de los videojuegos de antes no eran muy distintos a los de ahora. Para quien no lo recuerde o no lo haya vivido, que sepa que Super Mario World 2: Yoshi's Island (Nintendo/1995) me costó en su lanzamiento 12.000 pesetas, más de 70€ al cambio, y de eso hace 20 años. Casi nada.

Así que para evitar este primer obstáculo, no son pocas las compañías que han optado por otro modelo de negocio, que puede resultar más atractivo en un principio, pero que su fin es mucho peor y más siniestro. El método consiste en crear un estilo de juego que atrape al jugador, a veces con el engaño del "juego gratuito", y que lo consiga atrapar al jugador de forma que no quiera-pueda abandonarlo, y que además cuanto más tiempo pasa en él, más trabajo le cueste intentarlo siquiera.

El ejemplo más fácil de este tipo de juegos podría ser el MMORPG clásico de cuotas, pero las propias cuotas ya pueden suponer una pega que además se repite cada mes. Por lo que el más extendido es posiblemente el juego gratuito con micropagos, que incluye la faci-

lidad de poder empezarlo sin problemas, con el hecho de no querer abandonarlo por haber "invertido" ya mucho tiempo y dinero. Aun así hay otros de estilo más típico que se están uniendo a esta tendencia.

En cualquier caso el resultado es el mismo. Casi siempre se trata de ir avanzando un personaje - o vehículo, aldea, o lo que sea -, que en principio empezamos con el modelo gratuito, pero que pronto nos tentará con el micropago. Ya sea para avanzar más rápido, o para conseguir cosas exclusivas, pero cuanto más avanzamos más fácil podemos caer en la trampa. Una trampa que una vez pisas no puedes evitar pisar de nuevo: comprar otra skin, otra habilidad, otra arma y un sinfín de opciones según el juego. "Como no estoy pagando nada por jugar" es el engaño típico en el que se suele caer.

Al poco tiempo se crea el efecto bola de nieve: cada vez queremos más cosas, las novedades cada vez nos aburren antes y cada vez nos cuesta menos comprar contenido. Pero es que además hay juegos que incitan aún más a conseguir contenido nuevo, con nuevas actualizaciones que hacen obsoleto a lo que ya tenemos, o con la obligación de tener que entrar de forma periódica para no perder ciertas bonificaciones... Suma y sigue.

Claro que no todo es culpa de las compañías. Como he dicho antes cuanto más juegas más cuesta salir. Hemos llegado a un punto que nuestro personaje, aldea, nave o lo que sea está con tanto nivel y equipo que nos sentimos "realizados" de alguna forma. Al fin y al cabo hemos trabajado mucho para conseguir llegar hasta ahí, y ahora no vamos a dejarlo, ¿verdad? Ahora nos toca "disfrutar", estamos en el top y podemos mirar por encima del hombro a los nuevos. Pero para mantener ese estatus es necesario seguir y seguir.

He visto a gente jugar de forma casi "obligada", porque le tocaba la partida de turno; o verse medio desesperados por no poder entrar un día a obtener la recompensa diaria -que se reinician si no entras cada día-; o dejarse un montón de dinero en micropagos. Cuando se pasa de jugar por diversión a una rutina con la que poder mantener nuestro nivel, es que hay algo que no está nada pero que nada bien.

Ejemplos de posibles "juegos virus" hay muchos, ya dije antes que el ejemplo más claro de siempre son los MMORPG, por el hecho de ir consiguiendo cada vez más y mejor equipo, pero hay muchos más ejemplos y en más plataformas. Todos los *Call of Duty* (Infinity Ward, Treyarch/ 2003 - actualidad) recientes podrían funcionar de ejemplo; *Grand Theft Auto 5* (Rockstar Games/ 2013) es otro ejemplo; *Destiny* (Bungie/ 2014); *Warframe* (Digital Extremes/ 2013); o incluso *Clash of Clans* (Supercell/ 2012) porque los móviles tampoco se libran de esta "plaga".

De hecho es en los móviles donde han encontrado un peculiar campo de cultivo infalible. Los móviles están extendidos más que ninguna otra plataforma, y sus juegos son los más accesibles de todos, sobre todo por el hecho de que la mayoría son gratuitos. Por lo que son muchos los que incluyen la trampa del micropago: ir más rápido, recuperar vidas, monedas para objetos exclusivos... De nuevo una vez que empiezas quieres continuar para aprovechar la compra, claro que cuando un juego no tiene fin es difícil llegar a una conclusión. El resultado es más gente atrapada por mucho tiempo.

¿Se podría decir que la culpa es de estos propios juegos? Bueno pues la mayor parte sí, ya que han ideado el sistema por eso mismo -todavía no he visto un juego de este tipo que diga: "ya has comprado suficiente contenido por el momento"- sin importar las consecuencias. Pero sería simplificarlo demasiado, todos estos juegos se pueden disfrutar de una manera "moderada", así que la cosa no es tan sencilla.

Como pasa con tantas otras cosas en la vida, como la propia adicción a los videojuegos, sea necesario que cada cual aprenda a controlarse. Pero al igual que ocurre con todas esas otras cosas, ya sabemos que hay muchos que no quieren o incluso no pueden. Las compañías no van a hacer nada, ya hay muchas que ganan mucho más con esos micropagos que con los propios juegos, así que como casi siempre la pelota está en nuestro tejado. Toca usar un poco la cabeza para algo productivo.



¿ES EL ANONIMATO UNA MÁSCARA, O LA AUSENCIA DE ELLA?

LA DES HUMANIZACIÓN DEL ANONIMATO

POR JUAN TEJERINA

Con la llegada de la red de redes, cambiaron muchas cosas: y aún hoy siguen cambiando. Permitidme hablar como un 'abuelo' acerca de una época de la que '*no hace tanto*', pero a muchos se os antojará prehistórica. Algunos lo habréis vivido, y otros lo recordaréis como algo muy remoto: pero la llegada de internet a nuestras vidas fue al principio algo imperceptible y hoy por hoy es una tecnología tan asentada que no concebimos la vida sin ella.

En sus albores, internet estaba reservado sólo para los ordenadores, y podías disfrutarlo a partir de las 18 horas si tenías contratada una tarifa plana y un cable enorme cruzando la casa hasta la roseta del teléfono: el wi-fi era un sueño inalcanzable. Poco después comenzamos a conectar nuestras consolas, un mercado encabezado por Dreamcast y su espíritu avanzado. No tardaron en llegar las generaciones siguientes, en las que Sony y Microsoft daban sus primeros pasos en el universo del juego online; mientras el PC se movía en otra liga con una plataforma mucho más avanzada. No sería hasta una generación después, hablando ya de los años 2007/2008 cuando el juego en línea quedaría grabado a fuego en el *ADN* de la industria, encabezados por Xbox 360 y PlayStation 3. Precisamente en 2008 comienza el auge de los '*smartphones*', que no son sino otro modo de aprovechar las posibilidades de internet.

Hoy por hoy no sólo conectamos a través de ordenadores y teléfonos, sino que también tenemos una enorme gama de dispositivos de todo tipo, desde tabletas hasta relojes, pasando por neveras, microondas e incluso nuestros propios coches ¿aún no conoces *Android Auto* o *Apple Car Play*? Lo que quiero decir es que internet ya está dentro de nuestras vidas y la tendencia va a más, os invito a buscar artículos sobre "Internet of Things" para poneros al día de lo que se nos viene encima.

Internet nos ha traído muchas, muchísimas cosas buenas. Quizás lo más valioso de todo sea la posibilidad de acceder a conocimientos, artículos y medios a través de los cuales podemos aprender, e incluso estudiar si lo que buscamos son conocimientos y no títulos académicos. Nos ha traído avance, y una enorme gama de nuevas profesiones que hasta hace poco no existían. Pero, como todo, también nos ha traído cosas malas.

¿Nuestra identidad como máscara de nuestro verdadero ser?

Internet es un medio masivo en el que se juntan *muchas* personas, y un gran número de ellos lo hace detrás de un nick. Una identidad falsa. Una máscara para salvaguardar su verdadera identidad. Y a su vez, muchos aprovechan este anonimato para mostrar un comportamiento muy diferente del que seguramente mostrarían en una charla —*o sesión de juego*— en persona.

Hace escasos minutos jugaba en línea a *Gauntlet* junto a tres desconocidos; y la experiencia no podía ser más vomitiva. Después de varios días jugando con amigos al título, disfrutando de él y compartiendo muy buenos momentos; me dio por unirme a una partida aleatoria y pasar el rato. Muy a mi pesar, me encontré con la dura realidad que supone jugar con gente anónima a la que no conoces. Sin rastro de ninguna clase de afán cooperativo, tres jugadores competían entre sí por robarse el dinero, los recursos y las pociones mientras —de paso— aniquilaban monstruos. Sentir que en lugar de centrarte en tus enemigos, es más inteligente estar pendiente de tus '*aliados*' que están esperando a que mueras

SI NO OLVIDÁSEMOS QUE SOMOS PERSONAS, INTERNET SERÍA UN LUGAR MUCHO MÁS AGRADABLE Y MENOS CABRÓN

para robártelo todo; hace de la experiencia algo realmente incómodo. En especial cuando pocas horas antes has estado disfrutando del mismo juego junto a un amigo. ¿Por qué esta diferencia? Por el anonimato. Porque para muchos, la supuesta *falta de identidad* es una carta en blanco para comportarse como no lo harían con personas que pudiesen ponerles nombre. La educación, los buenos modales o el compañerismo quedan completamente enterrados ¿por qué? Si entendemos el nick como una máscara entre el *tú virtual*, y el *tú real ¿cuál es el nick de muchos?* ¿el que vemos en pantalla o el que tienen en sus documentos de identidad?

Es interesante pararse a ponderarlo, porque cada vez estoy más convencido de que el baile de disfraces no ocurre en internet, sino en la calle. De que el '*anonimato*' nos exime de cualquier miedo a ser juzgados, por lo que inevitablemente acaba convirtiéndose en una licencia auto-concedida para hacer lo que haríamos si no pudiésemos ser reprendidos. Es terrible saber que así se comportarían muchos de ser inmunes a las normas legales y sociales que hemos de aceptar para poder convivir en sociedad. Y esto es algo horroroso, la sola idea de saber que lo único que frena a muchos de ser unos auténticos bastardos es la posibilidad de ser juzgados; y no una conciencia originada en una educación mínima que les permita comprender que nuestras acciones afectan a los que nos rodean. Y que hay mundo más allá de uno mismo. La bestia está dentro, encadenada por normas y no por la propia conciencia.

Esta falta de humanidad no se limita exclusivamente al mundo del videojuego; es algo que ha llegado también con internet y se extiende a todos sus ámbitos en los que participen usuarios. Con tan sólo entrar en las redes sociales, no tardaremos en encontrarnos con ataques voraces y críticas desmedidas en contra de personas —*públicas o no*—, instituciones, grupos y organismos. Palabras duras, maleducadas y en muchas ocasiones sin sentido que corren como la pólvora con el único objetivo de hacer daño. Palabras que beben de la desinformación —*interesada o no*— y atacan a la persona que está detrás de una cuenta, o de un nombre. Palabras que, lo creamos o no, pueden hacer mucho daño. Palabras que no pronunciaríamos mirando a los ojos de alguien, porque detrás de esos ojos vemos a una persona como nosotros. Sin embargo, detrás de un nick, se ve de otro modo. Ya sabes, *ojos que no ven…*

Miro hacia atrás y me veo defendiendo el anonimato en Internet, y aunque hoy sigo creyendo en él; tengo muchas dudas. Me asusta ver cómo el factor social de la red cada vez me ahuyenta más. Puedo decir que asistí al nacimiento de internet en el entorno doméstico, que disfruté como un enano de juegos sociales tan antiguos como *Phantasy Star Online, Dark Age of Camelot o World of Warcraft*. Puedo decir que yo fui uno de esos que cambió su concepto de juego gracias a la llegada de la red; y sin embargo hoy huyo de todo lo que involucre a personas a través de este mismo canal. Porque las posibilidades de encontrarte con algo (o alguien) edificante es cada vez más difícil; y sin embargo es muy plausible encontrarte con todo lo contrario. Usuarios que disfrutan haciendo daño, atacando y minando a otros usuarios. Gente que disfruta haciendo daño, desprestigiando y desinformando. Gente que ha olvidado por completo que detrás de cada conexión en la red, hay una persona distinta. Gente que parece haber dejado su humanidad en el perchero, junto a su abrigo, en el que muy posiblemente guarde ese nick impreso en el documento de identidad. Apena ver que cada vez son más los que amenazan con eclipsar a aquellos usuarios conscientes de sí mismos y de los que les rodean.

Por eso yo, desde mi pequeño rincón, tengo la conciencia tranquila al presentarme en la red con nombre y apellidos. Para que nada de lo que haga o diga sea detrás de una máscara. Y aunque sé que eso no se le puede pedir a todos, sí me gustaría pediros más conciencia con los usuarios que os rodean: tanto en la red, como en el juego en línea.



¿QUÉ ES UN JUGADOR?

POR JUAN PEDRO PRAT

Un jugador es aquel que juega

Ponerse a los mandos de un videojuego era la cosa más increíble que existía hace unos años. Las posibilidades que ofrecían las máquinas recreativas y luego las domésticas hacían que a muchos de nosotros nos brillaran los ojos cada vez que apretábamos el botón de encendido de nuestra máquina. En aquel entonces un jugador era solamente la persona que cogía su mando y, con un *nesquick* o un zumo a su lado, se pasaba un par de horas delante de su televisor. Ahora ya no.

¿Qué es un jugador? Eso me vengo preguntando hace bastante tiempo. Ahora, en un mundo tan informatizado, en el que estamos tan bien informados de todo, un jugador es de todo menos un jugador.

Un jugador es un analista

A estas alturas de la película, y con la potencia que nos prometen los fabricantes, los usuarios nos preocupamos muchísimo más de despedazar, desmembrar y clasificar un título antes siquiera de haberlo jugado. Con la cantidad de medios especializados que existen, y también la facilidad con la que las compañías vierten información sobre sus títulos, el jugador medio ha adquirido una cantidad de conocimiento, de *jerga* y de ojo analítico – a veces mejor o peor entrenado – con los que se permite hacerle una autopsia al juego para luego emitir un veredicto y si se merece o no un lugar en nuestras estanterías.

Una vez el juego llega a las tiendas, se sabe tantísimo de él, y la mayoría de veces no demasiado bueno, que la mitad de los jugadores pasan por delante de los títulos, hacen suyas las palabras de un analista y no prueban el juego.

Esto no es ser un jugador.

Un jugador es un *youtuber*

La propia industria del ocio electrónico ha dado lugar a una fauna bastante concreta. Podríamos decir que la *Ley de Darwin* ha actuado y que los más avispados se han adaptado y han sabido aprovechar los medios existentes para potenciar su supervivencia y convertirse en los reyes del mambo.

Esto ha generado una chispa en todos y cada uno de los jugadores más jóvenes que han visto en los llamados *youtubers* un ejemplo en el que mirarse, y no es que no lo sean, pero el único objetivo de comprar un juego y jugarlo es el de recibir visitas a través de los llamados *streamings* y conseguir suscriptores a sus canales de Twitch o Youtube.

Esos personajes también sirven como escaparate, y al igual que en el anterior ejemplo, los youtubers son tomados en algunas ocasiones como 'ley' y tienen una enorme influencia para aquellos que están interesados en comprarse un juego u otro, y de nuevo dejan que otra persona decida por ellos.

Esto no es un jugador.

Un jugador es un desarrollador

Una de las cosas buenas que ha dado la popularidad que ha alcanzado la industria del videojuego es que cada vez hay más jóvenes talentos que se atreven a lanzarse al barro con sus ideas innovadoras. Son muchos los jugadores que han crecido queriendo saber cómo son las tripas de Super Mario, o qué se esconde tras la infinita gula de PacMan.

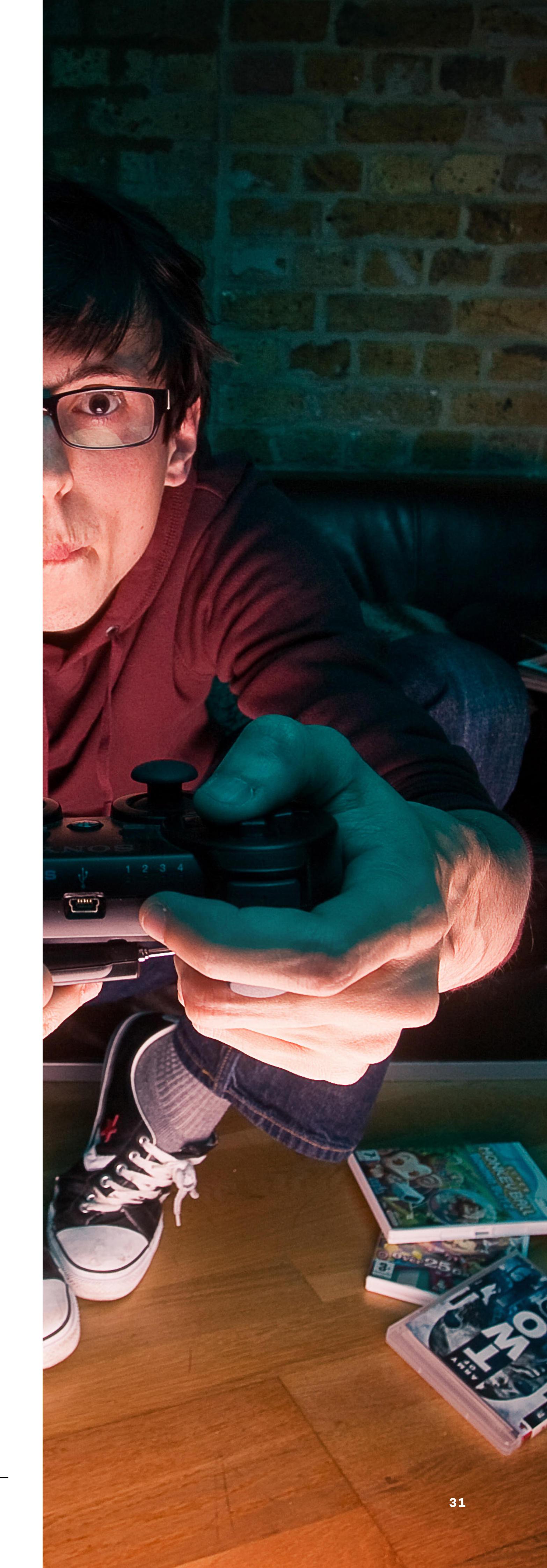
Como norma excepcional, podríamos decir que para ser desarrollador debes haber sido jugador, pero cuando nos ponemos delante de un juego, debemos olvidar todo lo demás para centrarnos en lo que tenemos entre manos, y no intentar ver las profundidades binarias y las entrañas de lo que estamos jugando.

Esto no es un jugador.

Tras exponer un poco algunos casos en los que no veo que el jugador esté presente – o casi presente – ahora vamos a ir a intentar responder a la pregunta que da nombre a este texto: *¿qué es un jugador?*

Un jugador es aquel que va a la tienda y se emociona prácticamente con cualquier juego; es aquel no juzga un título por lo que haya podido leer, y se atreve a jugarlo con todas las consecuencias; es aquel que utiliza los análisis como orientación y no como ley y que prefiere ensuciarse las manos; es aquel que saca tiempo de hasta debajo de las piedras para probar su última adquisición; aquel que se preocupa de disfrutar del título sin mirar gráficos o frames por segundo; aquel que, en definitiva, juega, y nada más.

Todos los que jugamos lo llevamos, y a veces lo más sencillo es lo más complicado, pero probadlo: coged un buen brick de zumo, sentaos en el suelo y poned un juego en la consola. Olvidaos del mundo, entonces *seréis* jugadores.



RUMBO A LO DESCONOCIDO

M A S S   E F F E C T : A N D R O M E D A

POR ALEJANDRO CASTILLO

EL FUTURO DE LA SAGA EN UN NUEVO TÍTULO DEL QUE SABEMOS MUY POCO

Para muchos usuarios que vivieron la pasada generación desde sus inicios, recuerdan con cierto cariño la primera hornada real de nuevas IP's que hasta el momento la industria nos tenía acostumbrados. Aquel catalogo inicial de Xbox 360 con pesos pesados exclusivos por aquel tiempo como *Bioshock, Gears of War, The Elder Scroll IV: Oblivion o Mass Effect* - entre otros - supusieron un puñetazo en la mesa a la competencia, que miraba con recelo desde la distancia cómo el catálogo de la segunda videoconsola de Microsoft barría con la competencia. Al cabo de los años, con la perspectiva del tiempo se vieron las costuras de cómo era realmente ese catálogo, que no era más que una base de arena con la que sostenerse pobremente de cara a las etapas finales de su ciclo de vida. Sin embargo el impacto de estas franquicias ya surgió efecto, por lo que muchos quedaron atrapados con estas nuevas fantasías que hasta el momento no pudimos experimentar con esa fidelidad y versatilidad que nos otorgaba el nuevo *hardware*. Una de las más beneficiadas de esta nueva etapa fue la nueva obra de Bioware, compañía bajo el manto de EA -muchos usuarios le culpan de la bajada de calidad de la compañía- que fue labrándose un nombre en el mercado gracias a sus títulos de enfoque rolero como *Star Wars: Knights of the Old Republic*.

El universo de Mass Effect salía a la luz. Esta ópera espacial protagonizada por el comandante Shepard -o la comandante, además de la posibilidad de poder modelar tu personaje al gusto- se iniciaba bajo una premisa que puede resultar sencilla: La humanidad viaja al espacio, se encuentra con otras civilizaciones, todas juntas encuentran tecnología de una raza que desapareció hace muchos años y se aprovechan de ella. A raíz de ello nacen los relés de masa - la definición sencilla sería un turbo con el que hacer viajes a través, y por, la inmensa galaxia entre diferentes relés de masa -. Pues bien, ahora resulta que estos precursores vuelven cada X tiempo para barrer completamente con toda forma de vida posible, por lo que se debe luchar contra esta amenaza. Mientras que investigas la trama principal, podemos experimentar diferentes misiones secundarias con las que introducirnos en las diferentes culturas representadas por la galaxia, conseguir niveles de experiencia y obtener diferente equipo, etc... Básicamente son los tintes básicos de un juego de rol pero que a su vez lo compagina con un shooter en tercera persona al uso. Todo ello aderezado de decisiones y un sistema de karma que nos puede llevar al bien o al mal según nuestras acciones.

Al llegar a la tercera parte, si tenemos archivos guardados de los juegos anteriores, cargaremos con todas las consecuencias de nuestras decisiones a lo largo de todas las horas de juego. Al jugarlo de esta forma, viviremos de forma personalizada el epílogo de las aventuras del comandante Shepard. Esta entrega fue la más criticada por el final tan inconexo que poseía, por lo que pasado un tiempo la compañía lo extendió proporcionándonos más información sobre cuál es nuestra situación y la de todo el universo una vez que por fin hemos terminado la trilogía. Quizás esta entrega la disfruten mucho más los fans de la franquicia que alguien que le tiene poco apego a la marca Mass Effect. Roza el fanservice, pero los desenlaces de los personajes y sus diferentes historias llegan incluso a emocionarnos. Es normal que ocurra después de que pasemos tantas horas con ellos, realmente notas en este título que hay un punto y final, una conclusión épica a nivel emocional. Muy pocos títulos pueden decir eso en su conclusión, pese a que deja también puertas abiertas, no son más que variaciones sobre un futuro que ya no se encuentra en nuestras manos... de momento. Pues todos pensábamos que Mass Effect no nos daría más alegrías, pero al parecer nuestra nave indica un nuevo rumbo... a lo desconocido.

Mass Effect: Andromeda es el futuro de la franquicia. Desde Bioware quieren romper con lo vivido durante las aventuras de Shepard y nos ofrecerán mostrar un futuro con mayor libertad de movimiento y expansión a lo largo de la galaxia. Pocos datos oficiales se conocen de esta nueva etapa, salvo que manejaremos a un pirata espacial N7, que transcurrirá mucho tiempo después de los incidentes de Shepard y que el vehículo de exploración de planetas, Mako, tendrá un papel de mayor relevancia en el plano jugable. Esto con total oficialidad, pero

las filtraciones en este tipo de proyectos triple A son el pan de cada día en las mareas de internet. Al parecer a nivel argumental todo girará en torno a buscar un nuevo hábitat en donde los humanos y otras razas aliadas puedan vivir lejos de una galaxia que poco a poco da sus últimos coletazos de vida. Se refieren a nuestro personaje como 'el explorador', por lo que parece que el peso de la misión recaerá sobre nuestros hombros. En dicha descripción nos otorgan compañeros con los que compartir travesía –mismo sistema de pelotón que en la saga troncal-, con mayor precisión: una humana de pelo rubio y un Krogan. La nave presuntamente tendría un mayor tamaño que la Normandy, además de tener una disposición de las habitaciones con completa diferencia. Se incluiría, con mayor exactitud, una habitación llamada 'alojamiento de exploradores', lo que refuerza la idea de que podremos ir añadiendo nuevos reclutas a nuestra empresa.

También se confirmaría el motor en el que correrá el juego en esta primera travesía por la nueva generación de consolas. A priori Bioware dejaría de lado el Unreal Engine 3, utilizado en la trilogía original en pos del Frostbite, el motor gráfico creado por DICE que se está convirtiendo en un estándar dentro de los proyectos de Electronic Arts. Motor con el cual Bioware ya ha tenido una primera experiencia durante el desarrollo de *Dragon Age: Inquisition*. Este motor lo que nos ofrecerá es un mayor nivel de calidad visual, además de ofrecer mecánicas como la destrucción en tiempo real de estructuras que siempre puede ser un añadido que, de usarse de forma inteligente, ofrezca una mayor riqueza a nivel jugable. Al parecer Bioware querría otorgar al jugador un mayor nivel de exploración, por lo que junto a lo comentado con anterioridad del Mako, se uniría una supuesta personalización del vehículo con el que, a través de actualizaciones, poder ofrecer un mayor abanico de opciones dentro de su uso útil. Las exploraciones a ras de suelo volverían, con mayor calidad y expansión. Incluso esta filtración comenta que nuestra nave no seguiría ese mapa espacial tan característico de la saga, lo que pasaría a que nosotros mismos pudiéramos controlarla. No sabemos hasta qué punto llegaría esta opción, pero lo que nos queda claro es que la exploración será el eje jugable del título. Todo ello por supuesto aderezado de las mecánicas de *shooter* en tercera persona. No conocemos aún si volveremos a tener ramas de habilidad, o si por el contrario, las mejoras en el equipo obtendrían un mayor nivel de protagonismo. Esto aún quedará por ver. Uno de los grandes misterios del título es la amenaza a la cual nos enfrentaremos, el enemigo implacable de esta entrega. No hay nada confirmado aún, por supuesto, pero la filtración nos aseguraba que los enemigos son, visualmente, un cruce entre bípedo entre Vorchas y Recolectores… temible cuanto menos. Lamentablemente ni Electronic Arts ni Bioware han confirmado o desmentido los rumores, además de unido a que la información que se oficializa se lanza con cuentagotas, solo nos queda recrearnos con las pocas imágenes y el *teaser* oficial que confirman que el título está en desarrollo… el cual esperemos que no afecte la salida de su director de proyecto, Chris Wynn. El cual hemos podido conocer recientemente que abandona el proyecto Andromeda. No confirma los motivos de su salida, pero nos huele a discrepancias entre la editora, Electronic Arts, y la visión creativa de Bioware. Cosa bastante normal cuando las compañías que están detrás de un proyecto chocan con los 'señores de corbata' que solo piensan en estadísticas y riesgos. Esperemos, como digo, que *Mass Effect: Andromeda* siga con total normalidad esta recta final de desarrollo y que el final del próximo año podamos experimentar con toda nuestra ilusión depositada de unas aventuras dentro del universo Mass Effect inolvidables.

LA COMUNIDAD OPINA

NUESTROS FOREROS DE *33BITS* TIENEN MUCHO QUE DECIR, Y ESTE MES, EN EL QUE SE HA HABLADO BASTANTE DE NINTENDO NX, LES HEMOS LANZADO UNA PREGUNTA:

¿QUÉ ESPERÁIS DE NINTENDO NX?

YONIX

Voy a decir lo que espero de NX, que no tiene mucho que ver con lo que deseo realmente. Lo primero es una arquitectura moderna y estandarizada por fin, eso es básico. No sé si lanzarán dos consolas que usen exactamente el mismo *software* (físico y digital, con mayor resolución, *framerate* y mejores efectos en la sobremesa) o una sobremesa híbrida (menos probable) que pueda utilizar las tabletas como pantalla portátil opcional mediante un innovador *streaming*.

Espero que mantengan esta nueva arquitectura "pecera" a partir de ahora y las siguientes generaciones salgan cada 3 años, vamos, que se desmarcarán por completo otra vez de Sony y Microsoft. No tendrá retrocompatibilidad por hardware con anteriores consolas, aunque NX2, NX3, etc sí que serán retrocompatibles con NX1. El nombre Wii pasará a la historia y se olvidarán del concepto de las dos pantallas simultáneas. De potencia no llegará a One/PS4, pero al menos creo que se quedará razonablemente cerca de estas para albergar FFVII y DQXI.

Lo que espero, no lo que deseo.

RIVERA

Considero de vital importancia que Nintendo se sume a la carrera tecnológica. No más cambios de rumbo, no más inventos extraños ni supuestas revoluciones. Tanto Wii como Wii U tienen caminos diferentes y nadie niega que tengan sus buenos juegos y demás, pero está demostrado que no son consolas atractivas para las *thirds*. Los juegos multiplataforma son el grueso del mercado y van para las plataformas que se sitúan a la par en cuanto a potencia, por lo que mientras Nintendo siga ofreciendo consolas con un hardware peculiar o "de segunda" seguirán sin llegar a sus consolas. Una nueva consola con unas prestaciones desfasadas y un nuevo sistema de control o periférico hará que se repita de nuevo la situación; una hornada de exclusivos interesantes y poco más, para volver a llevarnos las manos a la cabeza porque las thirds son muy malas y pasan de Nintendo. Pienso que el regreso de Nintendo por la puerta grande pasa por una consola clásica que ofrezca un catálogo multiplataforma similar al de la competencia, una renovada y elaborada infraestructura online y, por supuesto, sus juegos exclusivos, que siempre son un filón.

IBADO

Que Nintendo siga apostando por el mercado portátil. Me da igual que sea un híbrido, que tenga varias configuraciones, pero que siga teniendo en cuenta al público que la ha mantenido viva en los peores momentos. No vería con malos ojos la posibilidad de una portátil con opciones de 'fija' o viceversa. Y sería el combo completo si recuperase a buena parte de las *thirds* importantes y que también tuviese cierto margen para juegos nicho.

Para mi Nintendo es igual a portátil. En su mejor época yo tenía Mega Drive y Masyter System, y en ese sentido no siento una especial nostalgia más allá de Game Boy y dentro de sus sagas hay de todo las que me gustan, las que detesto y las que me dejan indeferente. Y la grandeza de las portátiles de Nintendo ha sido más que por la propia Nintendo por el concurso de todas las *thrid parties* del mundo y especialmente las japonesas. Pero en los últimos quince años la labor que más agradezco de los de Kyoto, es su distribución y localización de juegos que jamás habíamos visto por aquí.

Si en la ecuación de NX no hay nada de esto que he comentado anteriormente, irá restando interés a lo que finalmente sea NX.



GAMES TRIBUNE MAGAZINE

DIRECTOR	JORGE SERRANO
SUBDIRECTOR	JUAN TEJERINA
JEFE DE REDACCIÓN	JUAN PEDRO PRAT
RESPONSABLE DE CONTENIDO	CARLOS SANTILLANA
REDACTORES	MARC ARAGÓN
	JAVIER BELLO
	FERNANDO BERNABEU
	ALEJANDRO CASTILLO
	ADRIÁN DÍAZ
	OMAR MORENO
	GAMER ENFURECIDO
COLABORADORES	AITOR BARQUÍN
DISEÑO	JUAN PEDRO PRAT
	JUAN TEJERINA
PREIMPRESIÓN	SERGIO GORDILLO

¡GRACIAS POR EL INCONDICIONAL APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD!

ALEJANDRO GARCÍA RAMOS
HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO DE MENDOZA
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
SERGIO BIENZOBAS CUENCA

DESCUBRE

la portada que no llegó a ver la luz



GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE FEBRERO!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

